

MEGADRIVE

ビープ/メガドライブ 540 YEN

1994年1月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻1号通巻109号

新年
特別号

綴じ込み付録SPECIAL PART2
ファンタシースター
～千年紀の終わりに～

バンパイア キラー
幽☆遊☆白書外伝
フラッシュバック
オーサムポッサム
ジャングルストライク
バトルマニア大吟醸

緊急特報!! ついに発表!

LUNARII

MEGA-CD
PRESS

夢見館の物語
マイクロコズム
ダンジョンマスター2
オルゴール
うる星やつら
AX101
ロードス島戦記
いしいひさいちの大政界

特報!

ベアナックルⅢ/バーチャレーシング
レベルアサルト/ソニックスピンボール
グラインドストーリー

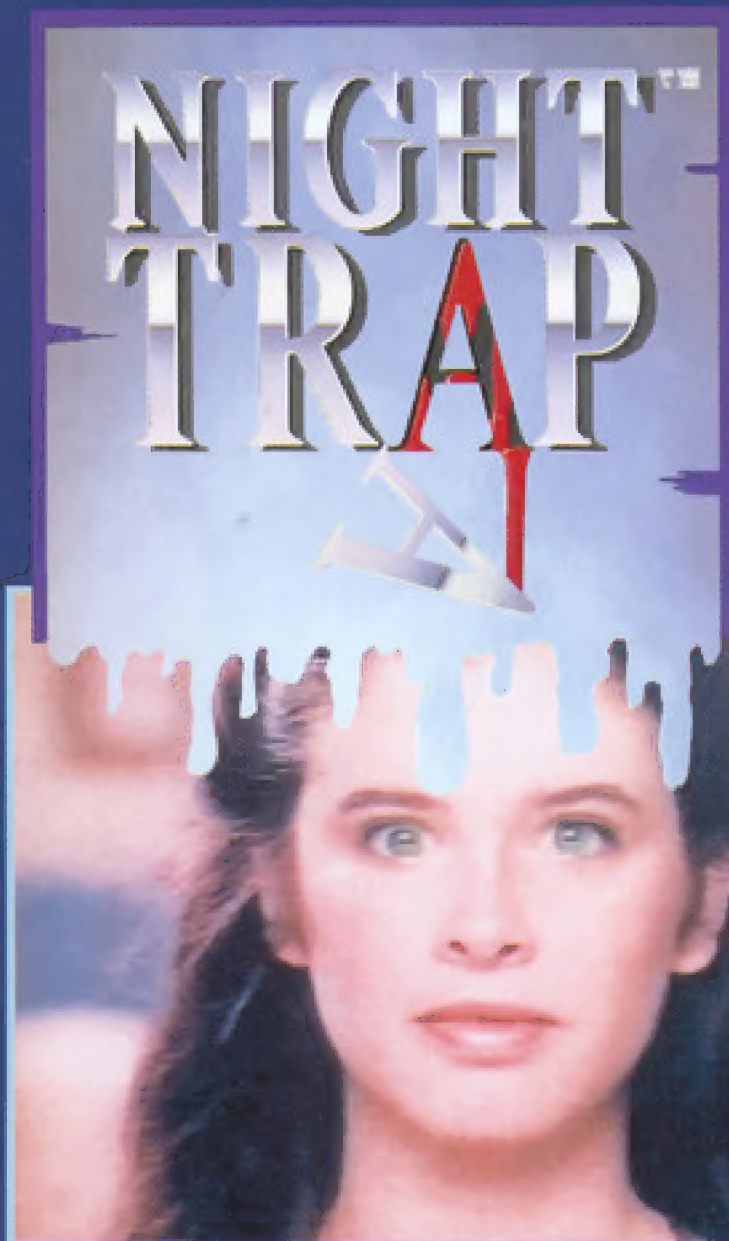
特集

'93年メガドライブ総決算!
and来年は、どうなる!?

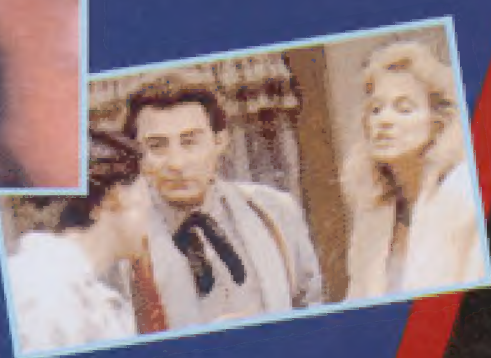
波乱の'93年メガドラ・シーンを振り返り、激動の来年を占う!?



メガ-CDが可能にした バーチャル・リアリティー 驚嘆のV.R.シネマ。 シリーズ続々登場。



メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト **ナイトトラップ**
好評発売中 8,800円
©1992 Digital Pictures, Inc. ©1993 SEGA



エンディングはプレイヤー次第。 スリルとサスペンスの話題作!

5人の女の子が、湖畔の別荘で謎の事件に巻き込まれた。君は別荘に仕掛けられた様々な罠を使い、彼女達に迫る危険を防いで欲しい。まるでサスペンスシネマの中にいるような、実写取り込み画像で展開するインタラクティブ・ストーリー。海外で話題を呼んだ最新のCDゲーム。



夢見館の物語

光る蝶の魔力と共に現われる
特殊CD画像の世界。



メガ-CD専用
バーチャル・シネマソフト **夢見館の物語**
12月10日発売予定 7,800円 ©1993 SEGA



全編に漂う幻想的な雰囲気。そして、不気味で謎めいたたずまいの洋館。この館の中で何かが起きようとしている…。謎を解く鍵は、画面とサウンドとあなたの洞察力。夢見館で繰り広げられるファンタジック・アドベンチャーゲーム。

いしいひさいちの大政界

国会議事堂を舞台に遊ぼう! そこは野心と娯楽の殿堂



'94年1月28日発売予定
7,800円(予価) シミュレーション・ゲーム
©1993 いしひさいち・チャンネルゼロ ©1993 SEGA

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン



MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中 12,800円

メガドライブのニューハイパー
アタッチメント



MEGA-CD2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円

*MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン



ビクター WONDER MEGA RG-M2
日本ビクター株式会社
好評発売中 59,800円

*JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



SEGA 株式会社 **セガ・エンタープライゼス**
第一荏谷事業所 〒144 東京都大田区東荏谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)



カーバンクルさま
"ぶよぶよ"において、独自の立場を守っている謎のキャラクター。今回もプレイヤーを、そのあたか〜いままなして、励ましている!?

エディット機能で
問題作成もできるから、
友達と問題も
出し合えるよ!



なぞぶよ2

12月10日発売 4,500円
クイズ・パズルゲーム
©1993 SEGA/COMPILE

あの"ぶよぶよ"から発生した"なぞぶよ"ハマリ度100%のクイズ・パズルゲーム。全200問を制覇するころには、夢の中までぶよが降ってくること間違いなしだ。パズルファン、アルファン、そしてカーバンクルファンも絶対買いの1本だよ。



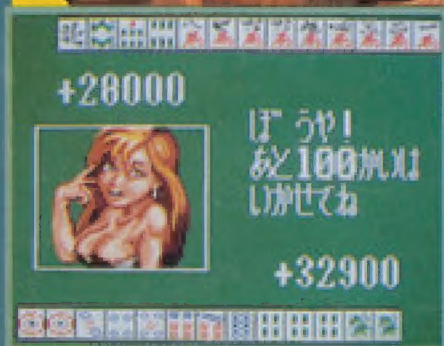
対戦麻雀 好牌2

HAO-PAI

13人の雀士と闘い、
日本一の麻雀打ちになれ!

12月17日発売 3,800円
麻雀ゲーム ©1993 SEGA

ゲームモードは気分に合わせて3種類/13人の、個性豊かなキャラクター達がプレイヤーに挑戦します。これら腕自慢のキャラクターを相手に、フリーモード・勝ち抜きモード・リーグ戦モードの3つのモードでのプレイができます。大人から子供まで、麻雀を知っていれば誰でも楽しめるゲームです。



ディズニーの人気キャラクター、
ドナルドダックが主人公!
コミカルアクションゲームの最新作!!

12月17日発売予定 3,800円
アクションゲーム

ドナルドダックが地面に伏せたり飛び上がったたり、コミカルなアクションで話題を呼んだ前作をしのぐ、多彩なアクションがいっぱいです。アクションゲームのファンばかりでなく、ディズニーアニメーションのファンもゲームの世界に思わず引き込まれる、そんな楽しさがいっぱいです。



ドナルドダックの4つの秘宝

DEEP DUCK TROUBLE Starring Donald Duck



© The Walt Disney Company

“ソニック&テイルズ”パック



おなじみ“かつとびソニック”のシリーズ最新作がセットになったスペシャルパック!

©SEGA

大好評発売中!

ゲームギア
+1
スペシャルプライス
15,800円
プラスワン (参考売価)

ゲームギア本体と人気のソフトがセットになった大好評の「ゲームギアプラスワン」に2種類の新しい仲間が増えました。

“ミッキーマウスの魔法のクリスタル”パック

ディズニーキャラクターシリーズの名作「ミッキーマウスの魔法のクリスタル」がセットになったドリームパック。

© The Walt Disney Company



セガジョイジョイ
セガジョイジョイ
セガジョイジョイ

札幌 011-842-8181
福岡 092-521-8181
仙台 022-285-8181

新作ゲームソフトや楽しい情報を、みんなに
お知らせするセガからのホットラインだよ。

東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
広島 082-292-8181

*電話番号をよく確認して、正しくかけてください。

いつでもどこでも
カラーが楽しい
ゲームギア



●画面はハメコミ合成です。
●テレビチューナーパックは別売りです。

スピーディー&スポーティ、

人気も面白さも急上昇、最新データ満載のJリーグ!

Jリーグプロストライカー 完全版

J.LEAGUE TEAM PRESENTS PS MEGA DRIVE CARTRIDGE

PRO STRIKER

SEGA

REAL SPORTS SOCCER GAMES

PRESENTED by SEGA

SEGA



※4人同時プレイを楽しむには別売のコントロールパッドが必要です。

※このソフトは「Jリーグプロストライカー」を改訂したものです。

12月17日発売予定 ©1993 SEGA

8,800円



セガタップ付



新加入の選手をはじめ、最新のデータをすべて搭載。
あの興奮のJリーグサッカーが、4人同時プレイで楽しめるセガタップも付属。しかも、好きな選手を選んで対戦できるオールスターモードも新採用しました。

OFFICIALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUES
©1993 SEGA



セガ コードレスパッドセット

4,800円



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一靴谷事業所 〒144 東京都大田区東靴谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

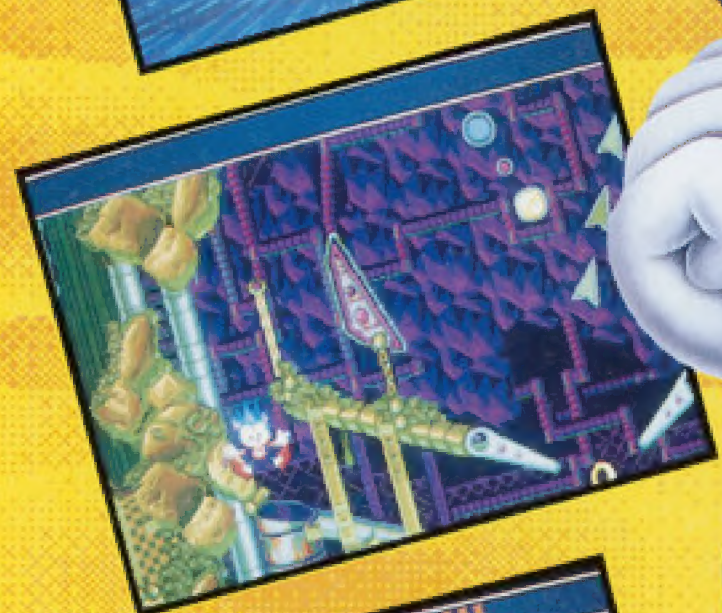


この興奮を待っていた!!

©1993 SEGA

スピンアクションで快進撃だ、
元気はじけるヒーロー・ソニック!
ソニック・スピンボール

12月10日発売予定 6,800円



宿敵のDr.エッグマンが、またまた悪巧みをしているらしい。正義のヒーロー、ソニックを待ち受けていたのは、巧妙にしかけられたピンボールフィールドだった。超高速スピニングアクションで、エキサイティングに突き進め。

ソニック・ビンゴプレゼント実施中!!

下記ソニックシリーズ・ソフトをそろえて、オリジナルグッズをもらっちゃおう!

A賞:「ソニック・ピンバッジ」

B賞:「ソニックDバッグ」

◆メガドライブソフト
「ソニック・スピンボール」

◆メガドライブソフト
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」

◆メガCDソフト
「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」

◆ゲームギアソフト
「ソニック&テイルス」

●応募方法:店頭、またはソニックシリーズのパッケージ内にある「ソニック・ビンゴプレゼント応募台紙」に、各取扱い説明書に付いている三角応募券を貼り、縦もしくは横のラインを完成させ、必要事項を記入のうえ、ご応募ください。応募者全員にA賞あるいはB賞がもれなく当たります。

●締切:1994年3月31日(当日消印有効)

名門コースのすべてをシミュレート、
トッププロの感覚でコースを攻めろ!

遥かなるオーガスタ 12月17日発売
8,800円



コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中! 12,800円

栄光の系譜、ファンタースター・シリーズ 待望の公認アイテム、受付最後のチャンス!

あの感動が、よりリアルに、より美しく甦る。約2ヵ月に渡り大好評をいただいた、ファン待望の「ファンタースター」シリーズ、オリジナルアイテムの通販が今回で終了します。オリジナルCD(2枚組)〈サウンドコレクションⅠ〉、CD(サウンドコレクションⅡ)、描き下しイラストを含むカラーイラスト集〈完全保存版オールスター・レビュー〉、Tシャツ、テレカ、パンダナ購入の最後のチャンス! 公認アイテムは全て〈ロック座・セガ通販〉でしか買えない限定販売です。売り切れ必至のため、どうぞお早目にお申し込みください!

アルゴルの歴史を知る者たちへ。

illustration by
Hitoshi Yoneda



PHANTASY STAR COLLECTION
サウンドコレクションⅠ (CD2枚組)
(ファンタースターⅠ、Ⅱ、Ⅲ)
●ファンタースターⅠ、Ⅱ、Ⅲ全曲基盤録音及び
リアレンジ12曲収録 ●定価3,700円(送料600円)



PHANTASY STAR COLLECTION
サウンドコレクションⅡ (CD)
(ファンタースター〜The end of the millennium〜)
●全12曲(全曲リアレンジ収録)
●定価2,500円(送料600円)

限定5,000枚



PHANTASY STAR COLLECTION
オリジナルイラスト集
(完全保存版オールスター・レビュー)
●書きおろしイラストあり ●A4版48ページ
●定価1,200円(送料600円)

限定5,000部



PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ(TシャツA)
illustration by Hitoshi Yoneda
●定価2,300円(送料600円)



PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ(TシャツB)
illustration by Hitoshi Yoneda
●定価2,300円(送料600円)



PHANTASY STAR COLLECTION
キャラクターグッズ(テレホンカード)
●定価1,000円(送料600円)



PHANTASY STAR COLLECTION ●2枚組
キャラクターグッズ(パンダナ) ●定価1,500円(送料600円)



※商品は全て〈ロック座・セガ通販〉のみの限定通信販売です。店頭ではお買い求めになれません。※商品は限定販売となりますので、お早目にお申し込みください。※代金は(商品価格+送料)となります。送料は商品1点につき600円いただきます。

1.お電話の場合(締め切り/1月31日金電話受付まで)

☎ **03-3292-9711**

(受付時間/月〜金12:00〜18:00/土・日・祭を除く)
(年末・年始の為、12/25土〜1/9日は休業)

代金はお届けの際、商品と引換にお支払いください。

2.郵便振替の場合(締め切り/1月31日金消印分まで)

振替口座番号: 東京7-144172

加入者名: 株 ロック座S係

※郵便局備え付けの振替用紙の表面所定欄に ①あなたの住所・氏名・年齢、裏面通信欄に ②商品番号 ③数量 ④あなたの電話番号 ⑤購読された雑誌名を記入し、上記宛先まで代金をお振り込みください。

※①の住所と氏名はカタカナでお書き下さい。

※商品の不良は、予告なくデザインが変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。

12.8 氷より
受付開始
お申し込み▶

〈注意〉●商品の返品はお受けできません ●未成年の方は保護者の承認(印鑑等)を得てからお申し込み下さい ●商品は2月末日迄にお届け致します ●不良品の場合は商品到着後1週間以内にお電話下さい

●お問い合わせ ロック座・セガ通販 ☎0120-209701 〒101 東京都千代田区神田小川町2-1 株式会社 ロック座内

ROCK-ZA
SEGA



時空を奏でる 一つの旋律



亡者さえも地獄の底から蘇りそうな、暑い、暑い、暑い夏だった。

降矢木の事務所を訪れた、ひとりの女。

女は微動だにせず、黙って俯いていた。

彼女はこの季節に喪服を纏い、数珠まで携えていた。

突如、女は言葉を絞りだす。

「私の、私の人形を守ってください、/」

彼女は言葉とともに、美しい市松人形の写真を差し出す。

それが、物語の始まりだった。

大好評DAPSの本領発揮!! ついにDAPSリプレイ装備。

DAPSによる連続動画が可能なのはもちろんのこと、今回はついにDAPSリプレイを搭載。一度ゲームを解き終えるとオープニングからエンディングまで、約50分間に渡ってストップする事なく連続再生します。MEGA-CDユーザーが今までに見た事のない本場のマルチメディア、本場の「CD-ROM」ならではのを実現しました。

独特の世界観が好評のサイキックデテクティブシリーズ第4弾!

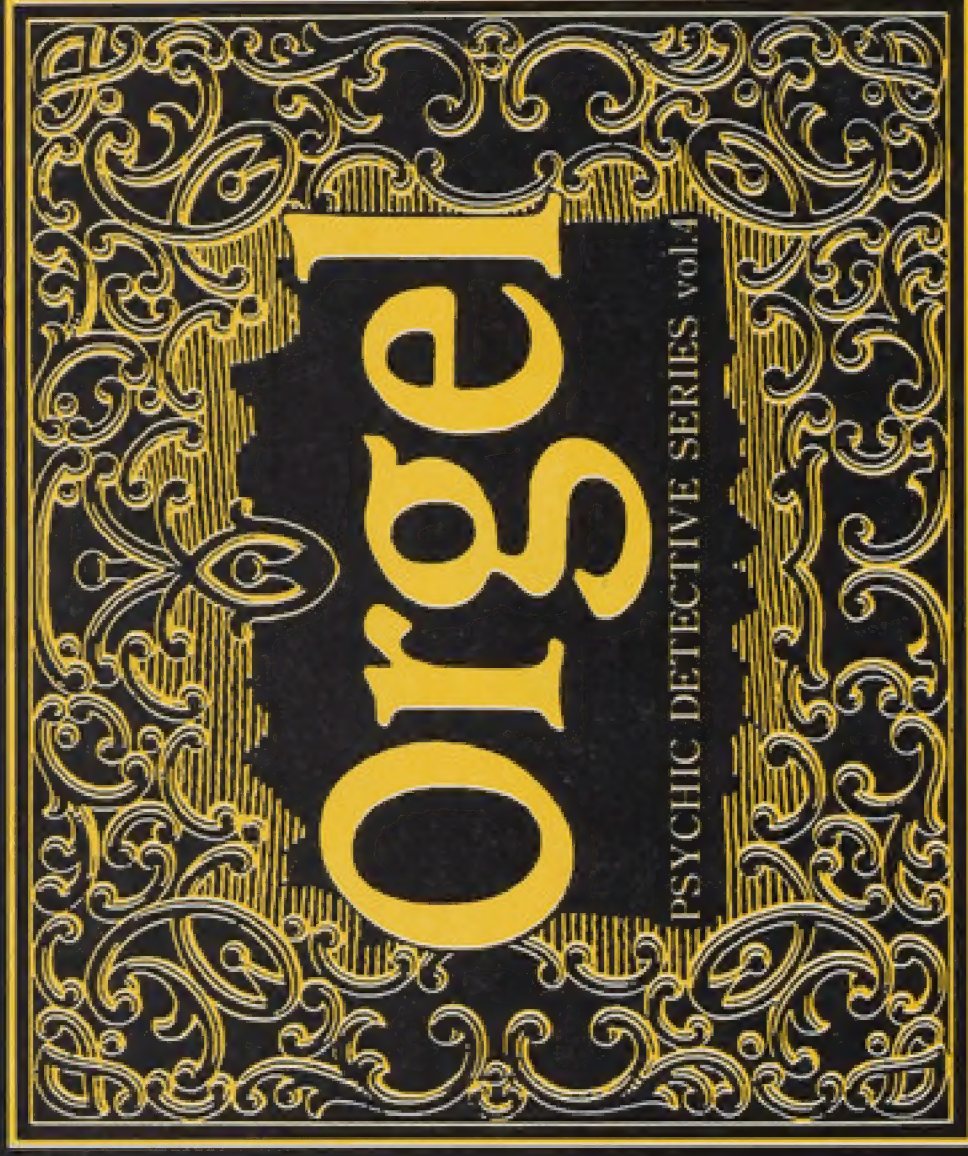
独特の世界観が好評の「AYA」に引き続き、主人公であるサイコアナリスト、降矢木和哉が活躍するサイキックデテクティブシリーズ、シリーズ第4弾ですが、1話完結型なので「AYA」がなくてもプレイできます。

主人公のモノローグ以外の全セリフ完全PCM音声対応

「AYA」において、ユーザーの要望で一番多かった事項が「全てのセリフを聴いてほしい」でした。その意見を取り入れ、今回は主人公のモノローグ以外、全てのセリフを音声+文字対応にする事によって臨場感を味わえます。また、MEGA-CD用に一部ストーリーの手直し等を行う等、華なる修補ではありません。

ゲームシステムにはゲームシステム「バージョンIm」を搭載

ゲームシステムは、先にも触れたように完全音声対応の為のシステムを搭載。プレイヤーの入力に対するリアクションが音声+文字、動画で返ってくる、高インタラクティブ性を実現しました。「Im」はインタラクティブ性の追求、「m」はMEGA-CD用のゲームシステムである事をあらわします。



サイキックデテクティブシリーズ vol.4

オルゴール

女の名は、影藤智名子。
高名な建築家、影藤秀郷の妻だった。
影藤智名子は奇談亭という、風変わりな名を与えられた屋敷に住んでいた。
彼女の話によると奇談亭に招待する人間たちの中にその犯人がいるという。
降矢木は、人形を守るといふ
奇妙な依頼に疑念を抱きながらも、奇談亭へ赴く。
真夏の夜に起こる奇怪な連続殺人。
市松人形に秘められた、悲しい謎とは…
禁じられた領域に踏み入れた、
降矢木の出会った真実とは…

12月10日発売

定価7,600円(税別)

DAPS

特許出願中



メガ・CD専用

(バックアップRAM対応)

KONAMI



ツインビー オリジナルアニメビデオプレゼント

詳しくは商品に入っている応募用紙をご覧ください。

コナミ株式会社

本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店 〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス

血沸肉踊。

あの「ミュータントタートルズ」が
怒濤の**対戦格闘アクション**になって帰ってきた。
豪快にして派手な必殺技、旋破りのタートルズ同士の対決。
君が知っている「ミュータントタートルズ」より、
ずっとHeavyなこのバトルに思わず血が沸く、肉踊る。

ティーンエージ ミュータント ニンジャ タートルズ/トーナメント ファイターズ

TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES®

TOURNAMENT FIGHTERS™

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

12月10日
発売

定価8,800円(税別)

- ★ 何と、格闘ステージは**異次元世界**の10の惑星。
- ★ **エディット機能**でキャラクターの性能を自分好みにチューンアップ。
- ★ 勝負は飽くなき研究から～**インスタントリプレイ機能**で自分の対戦ぶりをチェック。
- ★ 1P・2P・トーナメント、選べる3モード。



この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®
MIRAGE STUDIOS, U.S.A. ALL RIGHTS RESERVED.
Trademark use granted to KONAMI under
license from MIRAGE STUDIOS, U.S.A.

関東 東京 03(3436)2277 北海道 札幌 011(241)4900 北陸 新潟 025(229)1141 九州 福岡 092(715)8200 大牟田 0944(55)4444 以上、全10局
関西 大阪 06(456)4578 東北 秋田 0188(24)7000 四国 松山 0899(33)3399 志布志 0994(72)0606 鹿児島 0994(44)3977 開設しております。

●商品に関するお問い合わせは● **フリーダイヤル0120-086-573**
お客様相談室
コナミホットライン
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00
電話番号は、お間違のないようおかけください



メガ・CD

アルシャーク

パソコンで大ヒットを飛ばした^{スペース}宇宙RPG「アルシャーク」がメガCDで登場！ オリジナル版は、アクションっぽい戦闘と主人公シオンの成長をメインにした感動のストーリーが話題になったね。メガCDは、そんな素晴らしさを活かしながらビジュアルとサウンドを中心に大幅にパワーアップ！ 特に人気声優をたくさん起用したビジュアルシーンは超迫力モノ。メガCDの大容量をめいっぱい活かした「メガCDアルシャーク」、この冬最大の注目作だぜっ!!

すべての始まり…巨大隕石の落下

このゲームの舞台は、小宇宙“ウイスペラード”。マーズ、ウエリア、ゾリアスの3国家に分裂しているこの世界は、植民惑星の争奪戦をきっかけに宇宙戦争がはじまろうとしていた。そんなある日、シオンの住む植民惑星ホームに巨大隕石が落下する。



カルに起こされるシオン。この声、どこかで…!



父親のジドに落下現場に連れていってもらうことをせがむシオン。でも…



親には内緒で、幼なじみのショーコと一緒に隕石を見に行くことに。

フィールド上はアクション・バトル!



2人に襲いかかるモンスターの群れ。戦闘画面では、キャラクターが銃を撃ったり移動攻撃をするぞ! しかもシオン以外はオートバトル。

シオンを待ち受ける事件・事件・事件…

2人は隕石の落ちた大峡谷“ザクセンキャニオン”に向かう。そこで2人の見た光景は、ゾリアス兵にとらえられたジドたちの姿だった。



ゾリアス兵に反撃するジドたち。



不気味に笑うショーコの父、マモン。この微笑みが意味するものは?

シオンたちは、失踪した母、ルシアの行方を追う。そんな彼らの前に、心強い味方が現れる。その名は…

酒場で有力なてがかりが。



ジドの親友、スクラップ・ジョーのもとへ行く3人。ジョーは、シオンのことを…



アトライア号登場! その名付け親は?

そして

ウイスペラード

舞台は大宇宙へ



家に戻ったシオンは母親のルシアが姿を消したことを知る。



ルシアが向かったらしい宇宙港。だが、ルシアは惑星マーズへ行った直後だった。しかも、満席でマーズへは行けない。そこで…



シオン・アスマーン

この物語の主人公。自分だけの星を手に入れることを夢見ている18歳の少年だ。

(声：緑川 光)



ショーコ・ベンローズ

シオンの幼なじみ。おてんばで気が強いけれど、涙もろいところもある。

(声：田畑奈穂美)



スクラップ・ジョー

ジドの親友で、スクラップ同然の部品からメカを造りだすことができる。自称“天才”の豪快なオヤジ。

(声：銀河万丈)



ウェルダ・ミュレット

マーズ宙軍チャウスノーミュの女戦士。強力な戦闘能力を誇る仲間だが、シオンたちに心を開こうとしない。

(声：鶴ひろみ)



カル

幼いころからシオンを育ててきた教育用ロボット。旧型だけにちょっぴりおマヌケ。

(声：矢島晶子)



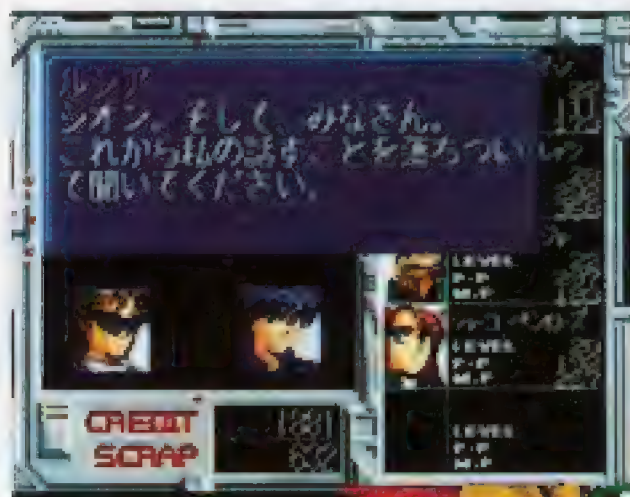
アトリア号

ジョーが造りだした高機動宇宙戦闘母艦。パーツを交換することで無限のパワーアップが可能。

メインキャラクター紹介っ！

シオン激闘！ そしてヒーローへの覚醒

アトリア号で宇宙へ飛びたったシオンたち。広大なウィスペラードで立ちふさがる強大な敵。そして、多くの人々との出会いや別れ…その中で、シオンは“普通の”少年からヒーローへと成長していくのだ。



失踪していたルシアがシオンの前に現れたとき、意外な真実が明かされる！

黄金のマスクに包まれたウリア王国の騎士、デューク・ギーデル。その正体は謎に包まれている。



シオンたちの前に立ちふさがるショーコの父、マモン。



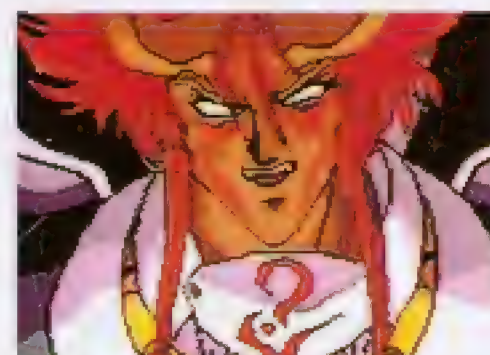
ウィスペラードの創始者、ウェー・ドゥムナの隠る植民船。“遺志を継ぐ者”とは？

敵を撃ちくだけ！ スペースファイト!!



ラッセルガイヤーとの決戦をはじめとする宇宙戦闘モードはシューティングだ!! オート/マニュアルの切り替えも可能だぞ！

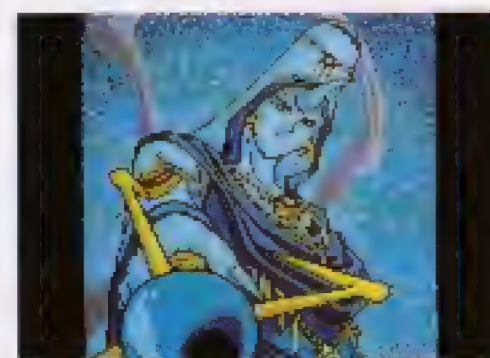
シオンたちの敵は、宇宙を滅亡させようとする異生命体“カーマ”に操られているゾリアス帝国だ！その強力なボスたちを紹介するぞ!!



ジャグマ・ドリアン

ゾリアス帝国総帥。ウィスペラード征覇の野望に燃えている。異常に高い精神能力を持っている。

(声：大塚明夫)



ララウェル・ドリアン

宇宙要塞バルバス総司令。サンタナ教という、ゾリアス帝国の国教の教祖でもある。強力な精神波を持つ。ジャグマの姉。

(声：高島雅羅)



ノベル・サリバン

ゾリアス帝国宙軍総司令。ジャグマのいとこ。不敗を誇る戦術の天才。超巨大戦艦ラッセルガイヤーの艦長でもある。

(声：関 俊彦)



ガドモス・バイデン

ゾリアス帝国星軍総司令。首から下にサイボーグ手術を施したバイオ・ソルジャー。格闘戦を得意とする。

(声：飯塚昭三)

人気声優、大集合！



8月9日、タバックで行われたアフレコでの全員集合写真だ！感動のビジュアルシーンを大いに盛りあげてくれたんだ。

「メガCDアルシャーク」関連CDの紹介だ！



音楽は、ゲーム・ミュージック界の鬼才・佐藤天平が担当。全面的にリニューアルされたうえに、元“子供ばんど”の湯川トーマを始める有名ミュージシャンがレコーディングに参加。インストの曲として聴いても満足できるぞ！



「メガCDアルシャーク」オリジナルサウンドトラック盤
POCH-2208 2,800円

NOW ON SALE!

「メガCDアルシャーク」イメージソング
バフ「STARTING OVER」
C/W「道標」(カラオケ付)
PODH-1153 1,000円

STAFF

シナリオ……………飯 淳
キャラクター・デザイン……………木村明広
ミュージック・コンポーザー……………佐藤天平
アニメーション演出・作画監督……………島崎克実
音響監督……………田中英行



メガ・CD専用

絶賛発売中！

価格 8,800円(税別)

©Polydor K.K. 1993 ©RIGHT STUFF 1992



SAND STORM

POLYDOR K.K.

この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

GAME ARTS



うる星やつら

—ディア マイ フレンズ—

ようこそ
友引町へ

★発売日未定★7,800円(予価)★



©高橋/小学館・キティ・フジテレビ

©1993 GAME ARTS/小学館プロダクション



株式会社

ゲーム アーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-4-1 第一池袋ビル7F TEL 03-3934-1135



今、地球が必要としているのは
たった二人の指導者なのだ。
政治、経済、外交。複雑に絡み合いもつれ合う地球バランス
第三次世界大戦勃発!? 急を要する政情安定をあなたならどうする。

好評
発売中

ザ・サード・ワールド・ウォー

THE THIRD WORLD WAR



● 他国の情報を早く知ることが勝利への第一歩



● 戦闘はリアルタイプで戦術が勝敗を左右する



● 政治的駆け引きが時には重要な要素となる

シミュレーションゲーム

メガCD対応ソフト

バックアップ対応 定価 ¥7,800 (税別)

マイクロネット
Micronet

メガドライブ専用



ゲームの壁を
地上最強のコントロールパッド



ゲキ
カベ
ハ
壁を撃破する!

30 発/秒 連射機能

これが最新兵器だ!

連射スピード切り換えスイッチ搭載

A、B、C、X、Y、Zの各ボタンに独立連射機能スイッチを装備。毎秒30発の連射と毎秒10発の連射ができます。

2 段階
スローモード

2段階スローモード付き

2段階スローモードを搭載し、スローモーションプレイの充実を図りました。スイッチ2で非常にスローに、スイッチ1でややスローになります。

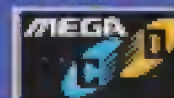
6 ボタン

3ボタンのエミュレーションモードにも対応

6ボタンに対応していないソフトもプレイすることができます。

こちらも
好評発売中!

メガCDファンの
常識!!



メガ・CD専用
レンズクリーナー

クリアな画面とサウンドに!

メガCDの迫力と性能を最高に引き出す、君の必須アイテムだ。

フレッシュクリーナー
3,000円(税別)



対応機種

- メガドライブ ●メガドライブ2
- テラドライブ ●ワンダーメガ

3,480円(税別)

絶賛発売中!

numin

株式会社ムーミン

〒105 東京都港区芝1丁目11番11号 住友不動産芝ビル13階





アミューズメント創世紀。

アミューズメントメディア総合学院は、
ゲーム、アニメ、コミック、声優界の第一線の
制作会社群を母体に、いよいよ'94年4月開校。
現場直結のネットワークで、ニューメディア時代にふさわしい
クリエイターを養成します。
業界の、時代の、熱い期待にこたえて
今、第1期生を募集。
……きっと時代が、キミをおいかける。

'94年開校。羨望の第1期生。

願書受付中！

マルチメディア時代の夢工房。

アミューズメントメディア総合学院

●コンピュータゲーム科 ●アニメーション科 ●コミック科 ●声優タレント科〔各科男女共100名〕

■所在地／東京都渋谷区恵比寿南3-2-13

■交通／JR山手線「恵比寿」、営団地下鉄日比谷線「恵比寿」、東急東横線「代官山」

入学ガイド無料送呈！

【申込方法】官製はがきに①住所②氏名③年齢④学年⑤電話番号⑥志望学科を明記のうえ、
下記あて先までお申込みください。

【あて先】〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-2-13

アミューズメントメディア総合学院事務局BEEP/MD A-③係まで

【お問合せ】03-5721-4151(受付10:00～18:00 担当:大槻)

第1期生特別奨学制度有り(入学金免除。各科5名)

学院説明会開催中！！

12月18日(土)、1月22日(土)15:00～東京・千駄ヶ谷・津田ホール
詳しくは事務局 ☎03-5721-4151までお問い合わせ下さい。



MEGADRIVE 編集部責任編集

12月13日発売!

メガドライブ・MEGA-CD オールソフト カタログ

完全
保存版

A5判・定価950円

'88年10/29から'93年11/30に発売された、メガドライブ・MEGA-CDソフト
全382本を完全収録!!各ソフトの詳細解説のほか、周辺機器、攻略本、裏技なども完全網羅!!
これ1冊ですべてがわかるメガドライブユーザー必携ブック!!

CONTENTS

☆アクション ☆シューティング ☆スポーツ ☆シミュレーション
☆RPG ☆レース ☆アドベンチャー ☆パズル ☆テーブル ☆クイズ
☆ピンボール ほか



The

スーパーファミコン 編集部責任編集

スーパーファミコン オールゲーム カタログ Vol.1

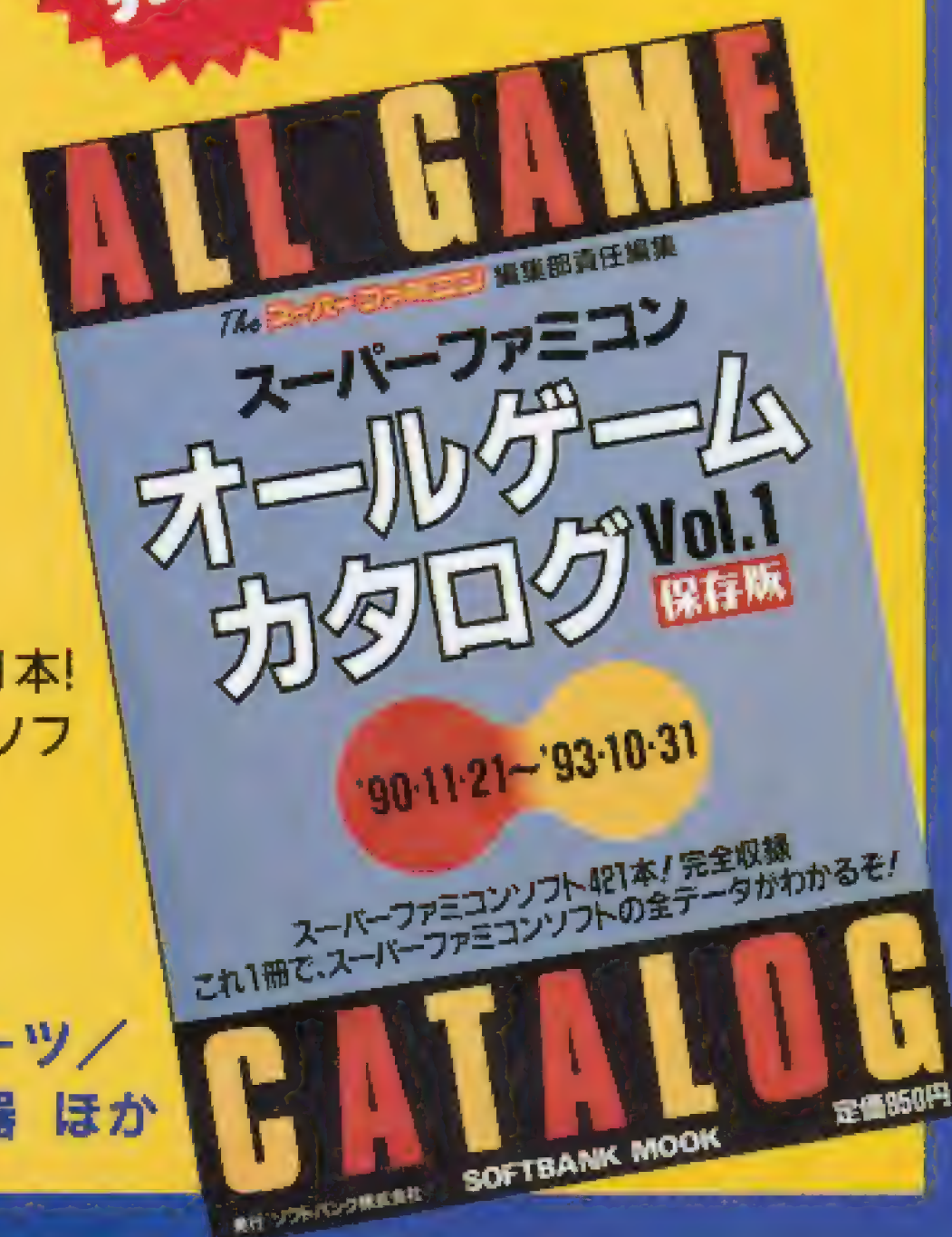
好評
発売中

A5判・定価950円

'90年11/21~'93年10/31までに発売されたスーパーファミコンソフト421本!
を完全収録。弊誌で好評中のALL GAME CHARTの平均点をはじめ、各ソフトの概要、ポイント、攻略本など全データが、これ1冊でわかるぞ!!
発売済みのパッド、ジョイスティックなど周辺機器もあわせて紹介。

【内容】

アクション/シューティング/RPG/シミュレーション/スポーツ/
テーブル/レース/パズル/クイズ/アドベンチャー/周辺機器 ほか

SOFT
BANK

■定価は税込 ■お求めお近くの本屋さんで

ソフトバンク株式会社 出版事業部 販売局: TEL03-5642-8100

特別付録CD-ROMで話題のソフトを体験できる!

Macintosh Entertainment Bible '94

A4変形判/160ページ CD-ROM付 

定価2,500円

“マルチメディアに最も近いパソコン”として人気の高いMacintosh。その一番オイシイ部分、楽しい部分を体感できるムックです。最新のCD-ROMタイトル、ゲームソフト、ホビーツールを網羅。初心者にもわかりやすく、遊び方・楽しみ方をガイドしています。また、特別付録CD-ROMには話題のソフトのデモ/体験版を多数収録。じかに各ソフトの魅力に触れることができます。さらに、お楽しみオリジナルソフトも同時収録。存分に楽しんでください。


内容

- ★見る、聞く、触れる楽しみ!最新CD-ROMソフト一挙紹介
- ★ナニがなんでも遊ぶが勝ち!ゲームソフト徹底ガイド
- ★隣りのMacに差をつける!カスタマイズの必須アイテム
- ★みんなクリエイターになれる!QuickTimeムービー作成のABC
- ★特別付録CD-ROMにデモ/サンプル版、オリジナルソフトを収録



傑作ゲームばかり100本紹介!

Macくるくるゲームワールド

A5判/200ページ 3.5"2HDディスク3枚付 

浪江貴実孝 著 定価2,900円

Macの世界に数多くあるオンラインソフトの中から、傑作ゲームばかり100本紹介。シューティング、アクション、カードゲームなどなど、あなたのMacをにぎやかなゲームワールドへ誘います。アップロード先のライブラリ番号も掲載し、ダウンロードの時迷うこともありません。さらに本書で取り上げたものの中から、厳選したものを付属の3.5インチディスクに収録、本書を手にしたその日からあなたのMacもゲームワールドに!?

好評発売中! シリーズ既刊

●フリーウェア185本を一挙紹介

Macわくわくフリーウェア

3.5"2HD&2DDディスク各1枚付

浪江貴実孝 著 定価2,900円

●定番ユーティリティ19本を解説

Macらくらくユーティリティ

3.5"2DDディスク1枚付

浪江貴実孝 著 定価2,700円



好評発売中

どんな早ワザにも確実にレスポンス。CDアクセスも敏速。しかもTVもゲームも、このパッ

瞬動コードレ

WONDER MEGA

TVとゲームの確実操作がうれしい!

6Bコードレス・パッド標準搭載

この便利さには、もう驚き。M2本体のオンオフやリセットも楽々ワンタッチ。TV*1のオンオフ、音量調整や、TV/ビデオの入力切替もできるんだ。しかもオプションのパッドを使えば、2人プレイだって楽しめちゃう。

*1. 国内10社に対応。ただしTVによっては対応しない機種もあります。



小さな文字やキャラの動きもクッキリ!

S端子採用の高精細画像

ワンダーメガは鮮明画像のためのS端子を搭載。だから小さな文字やキャラがクッキリ。ゲームの面白さも存分に味わえるのだ。

声の、音のライブ感に思わずドキッ!

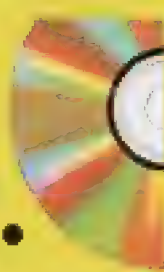
1ビットDAC搭載の高音質

高級CDプレーヤーに使われている高音質用チップ(1ビットDAC)を採用。キャラのセリフやサウンドの迫力がダンゼン違う。

電子ブック、音楽CD、カラオケだって!

マルチメディア対応

- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子ブック対応
- CDプレーヤー



電子ブックで情報をキャッチする。美しいCDグラフィックスでカラオケを楽しむ。高性能CDプレーヤーとしてピュアサウンドを聴く…。いろいろ遊べて、なんともお得!



情報。運動。サッカー。ビクターは応援します。



ビクター

ワンダーメガ **M2**

RG-M2 標準価格 59,800円(税別)

VICTOR CREATES IT. ●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…[ビクターお客様相談センター]東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311

ドひとつで操作できるのだ。

ス



占いも、英会話も…。つきない楽しみ!

電子ブックソフト対応

1枚のCD-ROMに、辞書数冊分のデータが詰まっている電子ブックソフトに対応。辞書や語学、ホビー、レジャーなどのさまざまなジャンルに、なんと140タイトル以上。これさえあれば、いろんな情報が手の内だ。

※2. 電子ブックデコーダカートリッジ(別売)が必要です。



電子ブック
デコーダカートリッジ

RG-ED1 標準価格9,900円(税別)

* 通称機種/当社製WONDERMEGA
(RG-M1)および(RG-M2)

Amusement
遊んだ方がわかりあえる。

Victor
JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

驚嘆のV.R.体験ゲーム。 この新感覚も、ワンダーメガなら迫力倍増。



夢見館の物語

●メディア/CD-ROM ●メーカー/セガ
●ジャンル/バーチャル・シネマ ●発売/12月 ●価格/¥7,800(税別)

光る蝶が舞う満月の夜、何かが起こる…

特殊CG技術を駆使し、実寸の建築図面を用意した上で描き出された幻想的な洋館…。総ポリゴン数100万以上、完全ステレオPCM再生、360°連続展開される超美麗な映像は、未曾有の仮想現実感を約束する!

©1993 SEGA

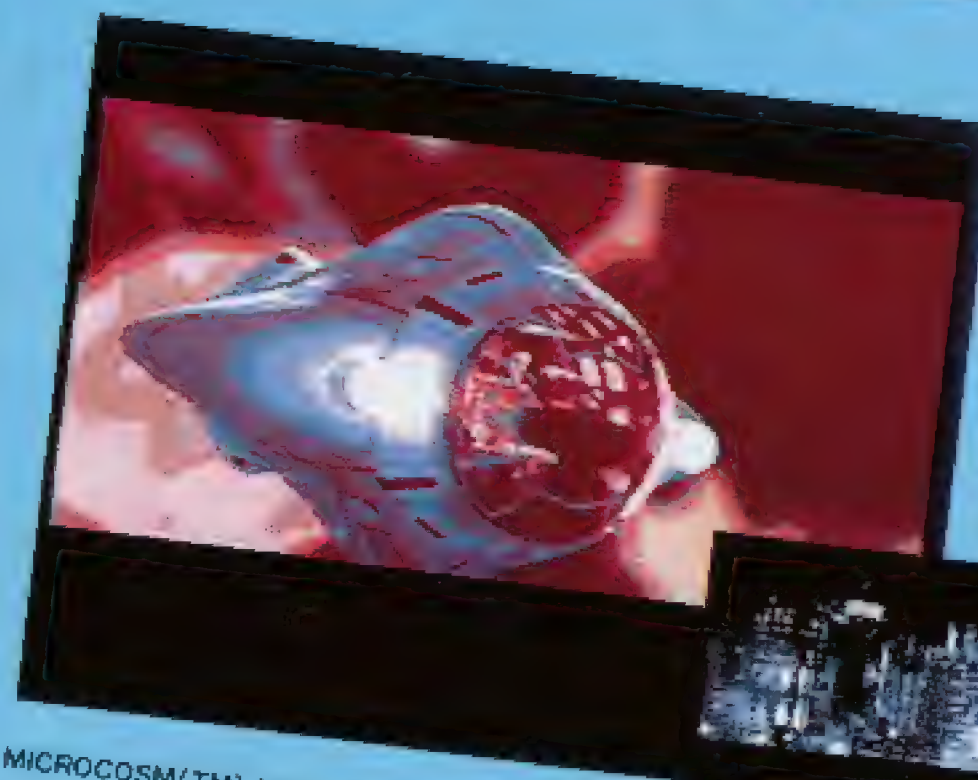


ナイトトラップ

●メディア/CD-ROM(CD2枚組) ●メーカー/セガ
●ジャンル/バーチャル・シネマ ●発売/11月 ●価格/¥8,800(税別)

湖畔の別荘に仕掛けられた様々な罠を使って、事件に巻き込まれた5人の美少女を守れ! 90分もの実写取り込み動画で展開する、インタラクティブ・サスペンス・シネマがいよいよ登場だ!

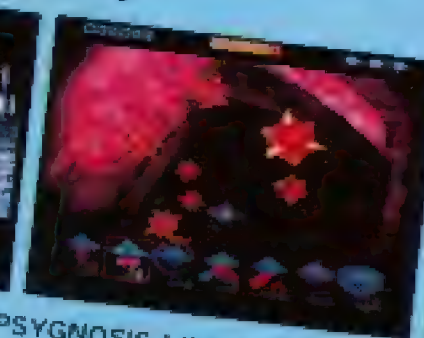
©1992 Digital Pictures, Inc./©1993 SEGA



マイクロコズム

●メディア/CD-ROM ●メーカー/ビクターエンタテインメント
●ジャンル/3Dシューティング ●発売/'94年1月 ●価格/¥8,800(税別)

全編にシグナス社の誇るフラクタルエンジンを使用し、血管・肺などの人体内をリアルに描写。俳優の演技とCGの融合した映像も圧巻。脳内に注入されたマシンを破壊せよ!



MICROCOSM(TM) Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1993 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and MICROCOSM(TM) are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.
©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

SEGA



ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

ファッショナブル&
カジュアルマルチメディアプレイヤー

WONDERMEGA RG-M2

はこんなにイイぞ

ワンダーメガの多彩な魅力を再チェック

次 世代機の話もいろいろ聞くけど、まだまだ今度の年末年始は、じっくりと楽しみたいメガドライブやメガCDソフトがたくさんあるよね。ただ、コタツに一度入ったらもう動きたくない季節だから、できることなら手元で何でも操作したい。そんなゲームライフ(?)をかなえてくれるコードレスパッドを標準装備しているのが、ワンダーメガRG-M2だ。

CD一体型だから、これ1台でメガドラ&メガCD、それに音楽CDやカラオケなど、いろいろ楽

しめちゃう、まさにマルチメディアプレイヤー。カジュアルなデザインも大好評で、ボディサイズも326×240×71mmとコンパクト、もちろん電源アダプターは1個だから、置き場所を選ばず、部屋の中がいつもスッキリとできる。

これだけイイところがあると、59,800円(税別)というお値段も納得してもらえらんじゃないかな。

でもこのM2にはまだまだうれしい機能がたくさんある。今回はその中から特に6つのチェックポイントを紹介してみよう。

1

何でもできちゃうコードレスパッドが◎

通常のゲーム操作はもちろん、本体のパワーOn/Offやリセットができるコードレスパッド。これだけでも便利なのに、なんとテレビの電源やボリューム操作、ビデオ入力切

り換えまで可能(国内10社の製品に対応)だから、ゲーム中はソフトの差し替え以外、これ1つですべて解決してしまう。対戦や同時プレイを楽しみたいときは、コードつきパッドを、1P側につなげれば、2人で離れたところから操作もできるしね。さらに音楽CDを聴くときにも、これを使えばテレビ画面をつけなくても、開始や選曲などのブラインド操作ができちゃうぞ。

操作範囲: 直線7m、左右45度、上下30度 連続使用で35時間(アルカリ電池)

2

鮮明画像のS端子標準装備が◎

映像信号の輝度(Y)と色(C)を別々に出力するS端子は、テレビ側のYC分離フィルターなどを通さずに済むから、色にじみが少なく、ドットもクッキリ。M2はこれを標準装備。対応テレビを使えば、解度の高い映像が楽しめるぞ。



3

多機能CDプレイヤーにもなって◎

CDのデジタル処理部分にはPEM方式1ビットD/Aコンバータを採用し、優れたS/N比を実現。要するに専用CDプレイヤー並みの音質を再生できるってわけ。メカ部分も平均アクセスタイム0.8秒の高速サーチに対応した優れモノだ。



4

ボイスキャンセラーでカラオケも◎

「V-CANCELER」は、音楽CDのボーカル部分を限りなく小さくしてくれる機能。つまりカラオケの練習や、BGMとして楽しむことができるのだ。もちろんカラオケ用CD-Gを買えば、自分の部屋が本格的なカラオケボックスになっちゃうぞ。



5

便利な電子ブックソフトも使えて◎

「ワンダーライブラリー」(別売り9,900円)をスロットに差し込めば、たちまち電子ブックプレイヤーに。現在この規格対応ソフトは辞典・辞書、用語集、語学学習から、データベースまで140タイトル以上が発売中。音声再生も完全対応だ。



6

電波障害自主規制基準適合で◎

コンピュータなどの製品は、テレビやラジオに影響を与える妨害波を出すことがある。M2は高周波を抑圧する回路や、セット内にシールドを設けるなどの対策で、VCCI(電波障害自主規制協議会)基準をクリア。周囲への配慮も大切だよ。



エリックのくぎづけ WONDERMEGA 体験記



メガドラソフトの対応ハードは、バリエーションが豊富で、皆さんもそれぞれの機能や価格、それに財布の中身を考慮して、どれを買おうか、どれに買い替えようかと悩んでいることだろう。私も、これまでの愛機が遊び過ぎで(?)調子が悪くなり、買い替えを決意した。修理すれば直せたけど、その間遊べないのは我慢できなかったのだ。

編集部で試させてもらって、ワンダーメガRG-M2に決めた。少々高いがそれだけの価値があると思ったからだ。

なかでもコードレスパッドには技術の進歩を感じさせる。私のマンションにはテレビ、ビデオ、衛星チューナー、エアコンなどのリモコンが10個以上あって、いつも混乱しているから、最

初はゲーム機にまでリモコンなんて絶対必要ないと思っていた。ところが、このパッドの存在は素晴らしい。ある程度テレビに向いていれば、どんな姿勢でも操作ができる。コードがあると本体からの距離や位置などに気を使わなくてはいけなかった。でも、これならテレビの前を誰かが通っても大丈夫だ(きわどい場面だと困るけど)。それに加えて本体がスリムだから、部屋がすっきりして、狭い日本のマンションではことのほかありがたい。

さらに私にとって嬉しいのは、ソフトのリセットと、本体やテレビの電源を遠隔操作できる機能だ。なぜなら、私はゲームに負けてしまうと、ヒステリーを起こしてゲーム機を殴ってしま

う癖があるのだ(実はこれが、愛機の調子を悪くさせている他ならぬ理由なのだが……)。これなら、怒る前にささず消して、大事に至らずに済む。

しかしこのハードの一番の魅力は、CD-ROMが気持ち良く使えることだ。入れ替えが手軽なのはもちろんだが、プレイ中の読み込みによる待ち時間がそれほど気にならず快適なのだ。カタログのスペック上では、特に差がないようだが、パチンコを極め、羽根モノが聞く0.4秒の差がわかる私が感じるのだから、何か秘密があるに違いない。

細部まで研究されている、至れり尽くせりのマシンだと思う。そんなわけで、この買い物は大成功。MDソフトで遊ぶ機会が自然と増える毎日である。

織り込み
付録

SPECIAL
PART2

千年紀の終りから
ファンタジースター

新作ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

- Jリーグプロストライカー完全版●アウトランナーズ
- 信長の野望・霸王伝●大混戦
- 遙かなるオーガスタ●ブギウギボーリング
- WWFロイヤルランブル●魔天の創滅

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

- 幽☆遊☆白書外伝●バンパイア キラー
- フラッシュバック●オーサムポッサム
- ジャングルストライク●バトルマニア大吟醸
- 龍虎の拳●メタルファンク
- ドラゴンズリベンジ

特集 93年メガドライブ総決算! and来年は、どうなる!?

波乱の'93年メガドライブ・シーンを振り返り、激動の来年を占う!?

特報!

ベア・ナックルⅢ/バーチャレーシング/レベル・アサルト
/ソニック・スピンボール/グラインド ストーマー

緊急特報! LUNAR—ETERNAL BULE—

MEGA-CD PRESS

MEGA-CDのニューディスク情報を
一足お先に紹介!

- 夢見館の物語●AX101●ロードス島戦記
- いしいひさいちの大政界●マイクロズム
- ダンジョンマスター2●オルゴール
- アルシャーク●戦国伝承●バトルファンタジー
- 真・女神転生●うる星やつら

P20 BEメガ・データランド

P22 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース

P28 BEメガ・読者レース

P33 THE SCENE OF J LEAGUE

P34 BEメガ・ニュース&インフォメーション

P36 BEメガCM探偵団

P37 BE MEGA RACING FREAK

P38 BE MEGA AM NETWORK

P40 HEART BEAT INTERVIEW 貴島サリオ

P52 レーザーアクティブ ライブラリー

P53 びーぶるランド

P58 サードパーティーやりたい放題コーナー!

P60 セガ遊星セガSTADIUM

P62 ソニック通信

P63 セガ・ファルコム通信

P81 のーコネ新聞

P82 TREASURE FACTORY

P84 聖ストⅡダッシュプラス学園

P86 エリックの連チャン道楽コラム くぎつけ/ゲーム体験記

P87 ジャムおじさんの亀の甲より年の功

P88 マルチメディア宣言/阿木二百

P89 コナミのおへや

P90 新作ソフトスケジュール・ソフトメーカー伝言板

P138 BEEP/ GAMEGEAR

P140 サンダーバース ARE GO GO!

P141 メガドラ裏技リーグ

P142 OH/ NEO-GEO

P143 BEメガ読者プレゼント



「アルシュリン」って茶なら石化を
とけるって聞いた事あるけど...



STOP DATA

ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME GEAR

1位 前回 2位

シャイニングフォースII〜古えの封印〜
セガ / '93年10月1日発売 / 8,800円 / RPG / 16M+B・2

6465 POINTS

実質的に発売月の集計となっただけに、大量ポイントを獲得。全体的な面白さも保証つき?

2位 前回 1位

ストリートファイターIIダッシュプラス
カプコン / '93年9月28日発売 / 9,800円 / ACT / 24M

2138 POINTS

爆発力はないけど、コンスタントに売れてる定番格闘。まだまだ値崩れしてないのはエライ?

3位 NEW SOFT

リーサルエンフォーサーズ
コナミ / '93年10月29日発売 / 9,800円 / SHT / CD

1383 POINTS

別売り銃の発売が遅れてるけど、完売店も出るほどの人気とか。戦略性が味わえる1本だぞ。

4位 前回 5位

ぷよぷよ
セガ / '92年12月18日発売 / 4,800円 / PUZ / 4M

ついにメガドラ歴代3位の累計本数を達成。人気続行。

815 POINTS

5位 前回 4位

ガンスターヒーローズ
セガ / '93年9月16日発売 / 5,800円 / ACT / 8M

再販がかかってみんなも買えたはず。必見のデキだぞ。

798 POINTS

STOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP!
ARCADE VIDEO
GAMES

1 リッジレーサー

5 サイバースレッド

NEW FACE!

システム21ながら、面白さはなかなかタンクバトルか。

©CAPCOM 1991,92,93 ©SEGA/COMPILE 1992 ©1993 SEGA 1993 TREASURE ©1993 SEGA ©NAMCO LTD.

MD、CD、GGソフトの売上げ動行をANALYZE!!

今月は新作がそれなりに健闘を見せてくれたようだけど、まだまだ先月からの大作群が強い人気を保っていたみたい。最近ではMEGA-CDソフトも安定した売上げをみせているそうだから、ユーザーもひと安心かな。もっと新作が出るといいよね。

6位 NEW SOFT

Vay〜流星の鐘〜
シムス / '93年10月22日発売 / 7,800円 / RPG / CD

予想外に(?) 売れた店も出た「Vay」。悪くはない?

694 POINTS

7位 NEW SOFT

コラムスIII 対決! コラムスワールド
セガ / '93年10月15日発売 / 8,800円 / ACT / DC

ほとんど対戦ものと化したIII。売れ行きは伸びず?

622 POINTS

8位 前回 3位

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
セガ / '93年9月23日発売 / 8,800円 / ACT / CD

賛否はあったけど、売れ行きはなかなか。オマケも○。

420 POINTS

9位 前回 6位

シャイニング・フォース外伝II〜邪神の覚醒
セガ / '93年6月25日発売 / 5,500円 / RPG / 4M+B・3

GGユーザーはこれから入る? 「I」も安くてお得。

374 POINTS

10位 前回

シャイニング・フォース〜神々の遺産〜
セガ / '92年11月26日発売 / 6,780円 / RPG / 12M+B・3

「II」につられてランクイン。シリーズ全部を買う人も?

368 POINTS

11位 前回 13位

シャイニング・フォース外伝(名作コレクション)
セガ / '93年7月23日発売 / 5,500円 / RPG / 4M+B・3

324 POINTS

12位 前回 7位

ぷよぷよ
セガ / '93年3月19日発売 / 3,500円 / PUZ / 2M+GG1

217 POINTS

13位 前回

ランドストーカー〜皇帝の財宝〜
セガ / '92年10月15日発売 / 3,100円 / A-RPG / 16M+B・4

195 POINTS

14位 前回 11位

シルフィード
ゲームアーツ / '93年7月30日発売 / 8,800円 / SHT / CD

127 POINTS

15位 NEW SOFT

GGアレスタII
セガ / '93年10月1日発売 / 3,800円 / SHT / 2M

104 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は10月1日〜10月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピューターゲーム館●わんぱくこぞう

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

ナムコが満を持して放つ「リッジレーサー」が1位で初登場。2Dの格闘ものばかりのご時勢には、あの超リアルな3D映像はまさに衝撃的。今年はまさに3Dゲームの元年になりそう?

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	リッジレーサー	ナムコ
2	1	スーパーストリートファイターII	カプコン
3	2	餓狼伝説SPECIAL	SNK
4	—	アウトランナース	セガ
5	—	サイバースレッド	ナムコ
5	5	サムライスピリッツ	SNK

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタイジア渋谷店●ニュー光●タイト・イン・スタジオM101●パイ・ロサ

移植希望ゲーム

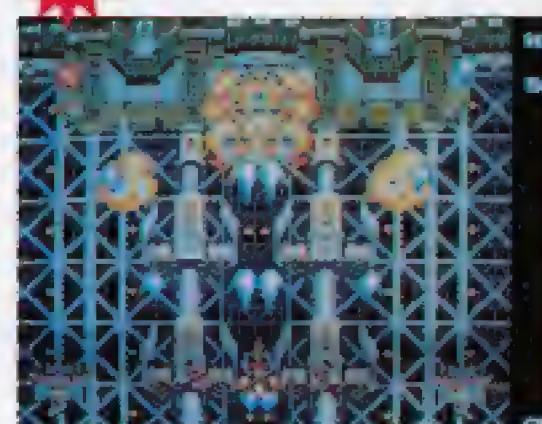
TOP20

ARCADE GAME
PC GAME
OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

最近は大物ソフトの移植の陰で、中堅のいいソフトの移植も増えてきたメガドライブ。今月はこれまたひょっこりと「グラインドストーマー」の移植も決定だ。移植希望の超高い某格闘ゲームも来年には移植が実現する予定なので、期待すべし?

祝 グラインドストーマー



2 スーパーストリートファイターII



移植希望の超高い某格闘ゲームも来年には移植が実現する予定なので、期待すべし?

しりしり上ってきた移植希望

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	サムライスピリッツ	SNK NEO・GEO	145
2	4	スーパーストリート ファイターII	カプコン VG	93
3	5	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	92
4	2	餓狼伝説2	SNK NEO・GEO	35
5	6	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	28
6	11	ウルフファンク	データイースト VG	26
7	9	ファイナルファンタジー シリーズ	スクウェア FC他	25
8	8	プリンセスメーカーII	ガイナックス パソコン	24
9	3	ワールドヒーローズ2	ADK NEO・GEO	23
10	—	ああ女神さまっ	バンプレスト パソコン	22

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
11	10	マッスルボマー	カプコン VG	21
12	7	天地を喰らうII	カプコン VG	20
13	15	キャプテンコマンドー	カプコン VG	19
14	13	スナッチャー	コナミ パソコン他	18
15	17	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	15
16	14	ダークエッジ	セガ VG	14
17	19	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	13
18	—	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	11
19	—	戦国エース	彩京・バンプレスト VG	9
20	12	スタークルーザーII	アルシソフト パソコン	8

待望の新作ゲーム

TOP15

COME ON!
NEW MD CD
SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

最近上位陣の顔ぶれにあまり変動がなかったけど、今月は「ベア・ナックルIII」や「アウトランナース」の画面が公開されたから、来月以降のランキングは結構変わってくるんじゃないかな? 来年にかけてもまだまだ話題が付きなさそうぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	—	龍虎の拳	セガ/1月14日	142
5	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ/3月予定	126
6	5	うる星やつら	ゲームアーツ/発売日未定	122
7	6	真・女神転生	シムス/2月18日	114
8	8	ぽっぷるメール	セガ/4月予定	96
9	3	ラングリッサー2	メサイヤ/発売日未定	81
10	13	ロードス島戦記	セガ/3月予定	78
11	7	ベア・ナックルIII	セガ/3月予定	73
12	12	イース・マスク・オブ・ザ・サン(イースIV)	セガ/発売日未定	64
13	—	信長の野望・霸王伝	光栄/2月25日	61
14	9	パノラマコットン	サクセス/4月予定	60
15	—	ソニック・スピンボール	セガ/12月10日	57

1位

前回
1位

バーチャレーシング

セガ/3月発売予定/価格未定/RAC/16M+DSP

338
POINTS

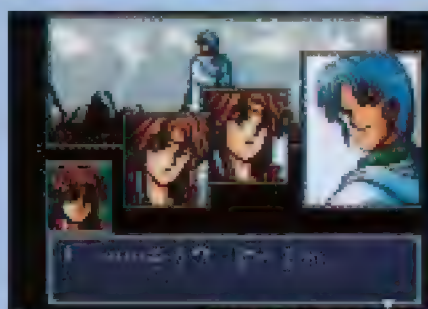
これが2Pバトルモードだ!
開発もほぼ一段落した「V.R.」。今月は2画面分割の2Pバトルの画面を初公開だ。不自然さがほとんどないのはスゴイぞ。

2位

前回
2位

ファンタシースター〜千年紀の終りに〜

セガ/12月17日発売予定/8,800円/RPG/24M+B-3

304
POINTS

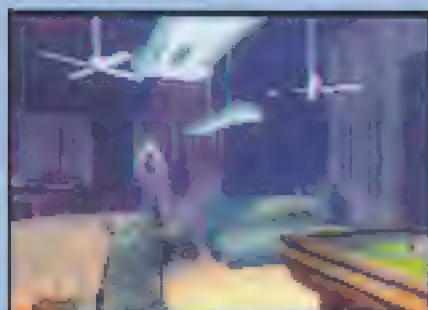
ついに発売も間近に!
ついに今月発売される「ファンタシースター」。序盤よりも後半の盛り上がりが見えただけ、未経験者も楽しめるぞ。

3位

前回
3位

夢見館の物語

セガ/12月10日発売/7,800円/VRC/CD

174
POINTS

ここまでできたCG映像!
「ナイトトラップ」に続くバーチャルシネマ第2弾は、ちょっとしたホラーもの。話題のCG処理のスゴさも絶対必見。

CHECK!

4 龍虎の拳



11 ベア・ナックルIII



乗り物あり必殺ありと楽しめる
活劇 新キャラもイケる

※上のデータのポイントは11月号の読者アンケートハガキを基に編集部で算出したものです。

©TENGEN INC. ©TENGEN LED. ©CAPCOM 1991,92,93 ©SNK 1992 REPROGRAMMED
GAME ©SEGA 1993

お買い得
一本勝負!



BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR
BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

BEメガ ドッグ レース

'93年はカプコンの参入から新機種の発表まで、とにかくいろんなことがあったけれど、「シルフィード」や「ガンスター」など、いいソフトがたくさん登場した1年だったよね。そんな1年間の締めくくりの今月のドッグレース、なんと大量19枠でお送りするぞ。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない!」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

Game Beginner Girl

青山ようこ



この号が出る頃、〇回目(笑)の誕生日を迎えます。そろそろうれしくないんだけど、プレゼントをもらったり、友達が美味しい物を食べさせてくれたりすると、「やっぱりイイもんだ」と思ってしまうですね。

Foreign Game User

OLIX光治



世の中CD-ROMが人気のようで、家のAT互換機にも導入しようか迷っている。とりあえず遊びたいのは、Lucas Artsの「Rebel Assault」なんだけど、MEGA-CD版のデキがよければいいか。

Game Mania Group

ハイローラーズ



我が愛機、NSR改が深夜の首都高で焼きついた。プラグとピストンが溶け、エキパイが真っ赤に焼けていた。クレームでホンダに出したが、回し過ぎで修理費は自腹。'94年型に買い替えようかな(渋谷)。

General Game User

ジャムおじさん



最近やたらと聞くいろんな方面の新ハード話。来年は間違いなくそれらのハードが争うんだらうけど、今の状況を見るかぎり、まだメガドラはいいソフトが続いてるみたい。今年最後の買い物はどうするかな。

1枠

12月10日発売

ソニック・スピンボール



セガ 6,800円 PIN 8M

4人交互プレイあり

あのソニックがピンボールになったアメリカ生まれのニューアクションゲーム。エッグマンに侵略された惑星モビウスを救い出せ!!

平均
オッズ
6.25

ソニックシリーズ、次は何が来るかなあと思っていたら……。ピンボールって意外と合うんですね。でも、いつもの凝った仕掛けやハデでカラフルな演出が少なくて寂しい。動きもピンボールらしくなくて、ゆっくりすぎるのも残念。テイルスくんもアレだけ?

7

ソニックを使ったことで、本物のピンボールにない可能性ができ(かけ)ているが、実際のゲームはスピード感や操作感、動きの不自然さなどが目立ち、まとまりがない。それにこの程度の内容では、ソニックである必要性もあまり感じられない。もっと練れていれば……。

6

ソニックがピンボールってのはアイデア勝ちでいいのだが、ゲームとして見るとアクション部分とピンボール部分のメリハリがなく、イマイチ燃えられなかった。ハデさのない面構成も問題があるが、ソニックらしくないスピード感も問題あり。全体的に未消化。(作)

6

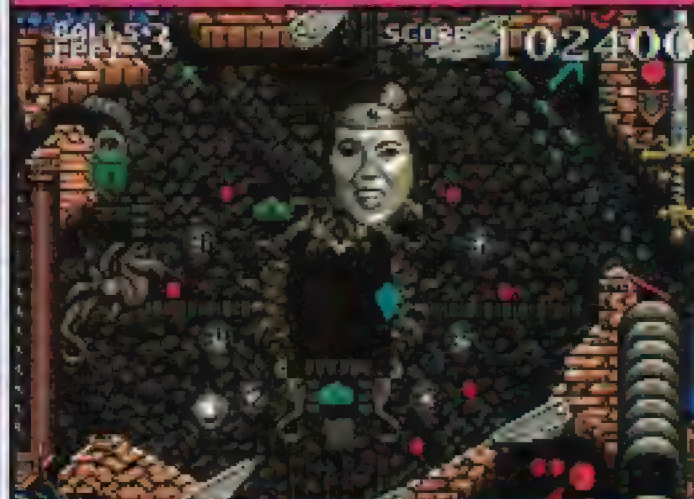
今回のソニックは基本的に海外生まれのゲームなんだけど、正直なところ、これをこのまま日本で出すのはどうかなあって感じだ。キャラクターもアメリカ風の濃い顔になってるし、ゲームもあまり緊迫感がないし……。逆にこの味がウケるかもしれないけど、うーん。

6

2枠

12月10日発売

ドラゴンズリベンジ



テンゲン 7,800円 PIN 8M

パスワード制 1人プレイのみ

テンゲンが贈るオリジナルピンボールゲーム。4つのエリアにひそむモンスターを倒し、仲間を救いだせ。マルチボールのボーナスあり。

平均
オッズ
7.5

ピンボールは結構好きな私だけど、これはハデだし、カルトっぽい演出もなかなかカッコよくてウレシイですね。ボールの独特の跳ね返り方やフリッパーに当たった時の手ごたえも、かなりリアルにできています。台播らしの荒技(?)も意外と激しくてビックリノ

8

これはいいぞ。確かに見ためや、遊んだ感覚などはナグザット系ピンボールに近いかもしれないが、特殊面ではマルチボールを採用していたり、面構成も上下だけでなく左右にも広がりがあったりと、新しい要素も多い。海外系の絵柄も意外とマッチしていいよ。

8

往年の名作ピンボール「デビルクラッシュ」を彷彿させる内容だ。このゲームのファンタジックな世界観やグラフィックの美しさは、プレイしていてとても心地よい感じがして、ついプレイ時間が長くなってしまふ。ハイスコアが保持できないのが非常に残念。(渋谷)

7

オリジナル作品にしては、良くできてるね。3つあるボーナス面のおかげで、意外とボリュームがある気がするし、スピード感も合格だ。ボールの動きやフリッパーの細かい動きが気にならなくもないが、海外っぽい合成音と雰囲気の良いで帳消し。飽きも来ないよ。

7

3 棒

12月10日発売

ブギウギボーリング



ビスコ 6,800円 SPT 4M

4人対戦プレイあり

メガドラ初のボーリングゲーム登場。4人のキャラ、9種のボールの重さ選択など好みも自由。スベア、ノーマル、ボーナスの3つのモードあり。

キャラが子供っぽいし、もっと個性的だったら良かったなあ。操作は簡単だから、コツさえつかめばすぐにハイスコアが出せるようになります。でも逆に、慣れてしまうと物足りなさも出てきちゃう。遊ぶなら対戦。それもノーマルよりもスベアのほうが熱くなれそう。(6)

やっと発売されるこのゲーム。ボーリングの基本的なものはだいたい入っているから、それなりに遊びやすさはある。でも、カーソルのゲーजを往復1回で決めなければならないことや、ピンが倒れ方がやや不自然なのはちょっと…。手軽なのはいいが、絵がイマイチ。(5)

ゲームはオーソドックスな作りで目新しさはないが、対戦で遊ぶとやっぱり盛り上がる。レーンに変化を持たせてパターン化を防いだのも〇。ただあまりに地味でおもちゃっぽいグラフィックや、アカ抜けないキャラの表情はどうも…。微妙な駆け引き感も薄い。(口)(6)

6月号で1度評価したけど、結局仕様が変わったので再評価することになったこのゲーム。でもキャラがお子様っぽく変更され、操作がややシビアになった以外はほとんど変化がないみたい。音の悪さや、アバウトな操作感、変なアドリブも同じ。惜しいデキだなあ。(5)

平均
オッズ
5.5

4 棒

12月17日発売

Jリーグプロストライカー完全版



セガ 8,800円 SPT 8M

バックアップ(1) 4人同時プレイ

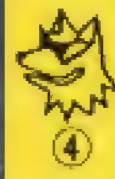
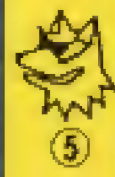
好評発売中のサッカーゲームが、'93年度Jリーグセカンドステージ開幕時の最新選手データとオールスターモードつきで登場。タップも同梱。

サッカーゲームのほうも、どんどんイイものが出てきますね。ボールをキープしている選手名が随時表示されるので、つい好きな選手に球が行くようにしてしまうんだけど、フリーゲルスのキーパー森さんのファンなので、常にピンチ状態に(笑)。動きもいいよ。(6)

前作からの違いはそれほど感じられないものの、多人数プレイ用のタップが付属して価格据置きというのはいいね。でも、せっかく実名なのに自分の選手以外の名前があいかわらずわかりにくいのは残念。とはいえ、メガドラで一番遊べるサッカーなのは確かだぞ。(7)

前作にはリティもビスマルクもいなかったから、今回データや選手が更新され、オールスター戦も入ってきたのは、まあ当然の処置だろう。しかし、前回買ったヤツの立場は？って感じもなくはない。ま、今出てるゲームの中では最新だから許せるか。(作)(7)

もともとデキが良くて、評判もいい作品だけに、この時期のこういった配慮はうれしいよね。内容的にも、足がやや速くなって点が入りやすくなった、ボールのトラップもより現実近くスムーズにするようになったなど、改良されてるのも〇。ファンなら必携だね。(8)

平均
オッズ
7.0

5 棒

12月17日発売

ファンタシースター
千年紀の終わりに

セガ 8,800円 RPG 24M

バックアップ(3) 1人プレイのみ

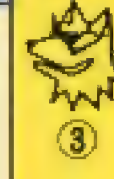
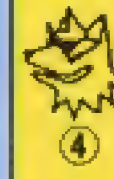
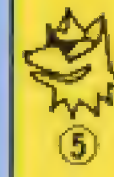
セガのRPGの代表作の最新作登場。「II」の世界大崩壊から1,000年、ハンターのルディ達の活躍を描き、アルゴル太陽系の謎が全て解明される。

正統派で古典的なゲーム性+流行のアニメ調の絵など、RPGファンであれば、とりえずプレイしておきたい作品ですね。シリーズものだけにシステム的な変更は少ないようですが、音楽はもっと斬新さがほしかったな。私のように前作を知らなくても楽しめますよ。(8)

個人的にこれは買い。元祖やIIのグラフィックの雰囲気を受け継いでいる点や、シナリオのテンポがいい点、会話中のカットにイヤミがない点など、メガドラのRPGにしてはめずらしく大衆向けの雰囲気がうれしい。ファンならなお楽しめる後半の演出の数々もサスガ。(9)

まず目を引くのが、漫画のコマ割り風に見せる演出。これはなかなかいい。だが、戦闘シーンやシナリオの新鮮味や感動は薄れた気がする。謎解きもほとんどないので、ファンの人は後半にならないと面白くないだろう。マクロコマンドも使い勝手はイマイチ。(口)(7)

正直なところ5年前のIIから改良はあれど、進化はなしという感じだ。でもIIより人間関係はしっかりしてるし、すべての謎が解ける王道パターンもいい。何はともあれ、総集編的な作品なのでファンは買いかな。サブイベントのハンターの仕事は結構楽しめるよ。(8)

平均
オッズ
8.0

6 棒

12月17日発売

ジャングル・ストライク



EAビクター 8,900円 SHT 16M

パスワード制 1人プレイのみ

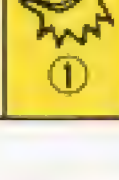
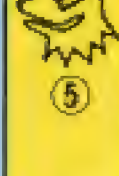
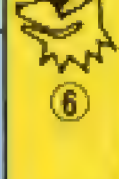
あの「デザート・ストライク」の続編登場。テロリストのキルババJr.らに占拠されたワシントンD.C.をはじめ市街地、雪山と戦いが展開する。

うーん。何本やってもヘリものの操縦ってムズいし、慣れないなあ。ハイローラーズの面々が喜々としてやってるところを見ると、やはりマニア向けなのかなあ(笑)。副操縦士の選択や、弾数が限られてるなど、頭も使いまくるゲームです。私はストレスたまったな。(6)

前作「デザート・ストライク」より、格段の進歩を遂げたグラフィックはいい。ただゲーム自体は前作以上に難しい。特にミッションが具体的ではなく、わかりにくいのはツライ。でも雰囲気を楽しむゲームだと割り切れればいいか。サウンドもグレードアップしてるしね。(5)

前作が好きな俺はすごく面白く遊べた。システムや操作は前作と変わらないが、乗り物やマップ構成がエアバイクやステルスなど、いろいろ変わって面白いぜ。もっともこの乗り物がクセモノなんだけどな。人間が見づらいのも同じだが、前作が好きなら買いた。(作)(8)

基本的なノリは「デザート・ストライク」と同じだけど、途中でいきなり操作感覚の違う兵器に乗り換えて戦うのはなかなか面白いね。全体的なノリも前作よりアカ抜けてるし、取り込み映像も〇。でもちょっとムズすぎかな？ 前作を楽しめた人にはお勧めできるね。(7)

平均
オッズ
6.5

7 枠

12月25日発売

オーサムポッサム



テンゲン / 8,800円 / ACT / 16M

コンティニュー制 / 1人プレイのみ

おしゃべりネズミのオーサムが、自然環境を破壊する科学者ドクター・マシーノに立ち向かう。各面の最後には環境問題のクイズが出題される。

ゲームをしながら環境問題に親しんでもらおう、という試みはわかるんだけど、ゲームがムズイのでついつい「このトラップはどうなってるの?」と、目先の仕掛けを考えてしまうの(笑)。キャラの動きは粗いけど、サイに乗るのは面白い。動物ものが好きなら。

平均
オッズ

5.5

環境保護を訴えているらしいけど、面クリア時の環境クイズ以外は別に意識することがないのが残念。ゲーム自体はアクションが不完全な感じで、操作感覚が不自然なうえ、難易度のバランスも悪い。せめて登場キャラの個性がもっと強ければ、先が見たくなるのだが。

第一印象は、動きの粗い「ソニック」。ジャンプボタンの反応も鈍いし、ジャンプ中もヘンに慣性がついているためかなり操作もしづらい。しかしそこはテンゲン、オーサムがバリバリしゃべるという演出でこの欠点をカバーしている(?)。バ○ゲ一愛好家向けか。(口)

テーマを見ると真面目っぽいけど、じつはゲームのほうはかなりバ○っぽさが漂ってる(笑)。でも、環境問題どうこうよりも、まずはアクション部分のデキが悪すぎるのは残念。特に踏んづけ攻撃は、当たりが曖昧でツライ。クイズだけ解いてるほうが面白いかも。

6

5

4

3

2

1

8 枠

12月17日発売

メタルファンク



ビクターエンタテインメント / 6,800円 / RAC / 4M

パスワード制 / 1人プレイのみ

人体改造を施された者が命をかけて「サイバシティ」で戦うレースゲーム。3~4台からなるチームを操り、レースの勝利を目指す。

ゲーム自体は慣れるまで、どうしていいかさっぱりわからなかったけど、自機の方法やルールがわかると結構面白くなりました。特に相手を壊してイイのは、ガゼン燃えてしまいますね。グラフィックは、ちょっと不気味だけど、いい味出してるとするなあ。

平均
オッズ

5.5

レースゲームかと思ったら、ちょっと違うものだった。団体戦とも言える、斬新なゲームシステムは面白いが、結局ただ走り回るだけで、面白味に欠けるのが残念。選択時の選手は個性的だけど、ゲーム中では全然画面に出てこないし。トレーニングモードでもあれば、

やっと出るね。雰囲気やシステムは時代遅れっぽいけど、グラフィックは上手くて良い。ゲームは単調ではないのだが、システムがスリムすぎるので、繰り返し遊んでいるとやや飽きが出るかも。2人対戦も2Pがツライ、ムリなところがあるし…。あと1歩だけ。(作)

サイバーな設定やBGMはなかなかいいものがあるね。でも、ゲームのほうはあまり刺激がなく、チームの車をやりくりして次のレースに挑む繰り返しの終始しちゃう感じ。もう少し選手の個性とか、ライバル関係とか出ていればよかったが。スピード感も少ないしね。

6

5

4

3

2

1

9 枠

12月17日発売

遙かなるオーガスタ



T&Eソフト / 8,800円 / SPT / 12M

バックアップ(10) / 4人まで対戦可能

名作3Dポリゴンゴルフゲームがついにメガドラにも登場。実在する名門オーガスタを忠実に再現したコースを4つのモードでプレイする。

世界中のトーナメントの頂点に立ち、毎年生中継もされるあの名門オーガスタのコースを家で楽しめるというのが、このゲームの醍醐味ですね。リアルでしっかりしたシステムは、やはりひと味違うけど、その分甘さもあまりありません。本格派を望むならコレです!

ゲーム自体は変化なし。移植に際し、処理が高速化された様子もないし、キャディのコメントがしっかりしたわけでもない。もともと良くできたゲームだけに、基本システムはほぼ完全に近いが、やはりカクカクする画面は気になる所だ。安心感はあるけどね。

ゲームシステム自体は「ペブルビーチ」と同じ。パソコン版と比べても遜色のない移植がされているので、ゴルフ好きにはたまらない1本かも。現時点ではベストなゴルフシミュレーションだね。「ペブル…」よりオーソドックスなコースデザインもヨイです。(口)

ゴルフゲームの基本とも言えるシステムは、ほぼ問題がないし、隅々にいたる設計も納得いくデキだ。すでにスーファミに移植されているけど、これぐらいのデキのソフトはやはり定番で押さえといて損はないだろう。「ペブル」になかったストロボ機能は気持ちいいよ。

平均
オッズ

7.25

8

7

6

5

4

3

2

1

10 枠

12月下旬発売

フラッシュバック



サンソフト / 8,000円 / ACT / 12M

パスワード制 / 1人プレイのみ

海外でヒットしたポリゴンアドベンチャーの移植。ある重大な秘密を知ったため、記憶を消された銀河連邦の調査員コンラッドが、活躍する。

何の予備知識もなくゲームを始めてしまうと「なにがなんだかわかんない状態」に陥ります。とにかくマニアックで、洗いゲーム。好きな人には、応えられないのしょうね? でも難易度はハードだから、面白さがわからないと、どうにも持てあましてしまいます。

このサイバーな設定といい、某ベルシャ以上のなめらかな動きといい、好きな人にはたまらんソフト。私も買っちゃいます。ただ操作が思ったより複雑で、マニュアルを読まないと、まずクリアは不可能。パスワード制だけど、単純で覚えやすい文字列なのがグー。

スーファミ版は某社で攻略本を手掛けたので、そのすべてを知っている。比べて言えば、メガドラ版のほうが操作性がいい。キャラクターの動き、ゲーム全体の流れが「軽い」のだ。効果音もこちらのほうが重厚で、よりこのゲーム独自の雰囲気を出している。(法)

カッコいいデモ、走り、射撃、回転するなど、素晴らしい動きを見せるポリゴンキャラは、まさに必見のものがあるね。ほとんどヒントが出ず、アクションも上級者向けなので結構な腕と根気がいるが、解けた時の喜びはひとしお。でも初心者にはイマイチかも。

平均
オッズ

7.25

8

7

6

5

4

3

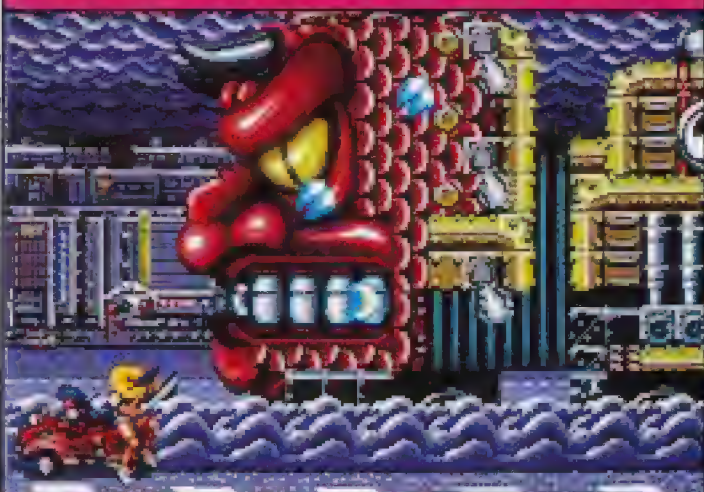
2

1

11枠

12月24日発売

バトルマニア大吟醸



ビック東海 7,800円 SHT 8M

コンティニュー制 1人プレイのみ

おなじみ大鳥居マニアと羽田マリアが、活躍する痛快ギャグシューティングの続編。「鬼哭戦車」を完成せんとする鬼哭育に立ち向かう。全8面。

第一印象は「う〜んバトルマニアだなあ(笑)」。あいかわらず動きも音楽も独特の味がありますね。ショットの撃ち分けという新システムは、SHTファンにはウレシイのかな? 初心者には慣れるまでちょっとキツイ部分もあるけど、妙なノリが

平均
オッズ
6.5

随所にギャグが満載されているが、個人的にはこの手の笑いにはついていけない感じだ。でも、ゲームの基本はできているので、普通のSHT好きにはいいかも。仕掛けに関しては、どこかで見たようなものが多く、感心できないが、設定が個性的だからいいか?

6

ストーリーや登場キャラクターを始めとする設定のマニアックさ(オタク度?)は、賛否両論あるけど、1つのシューティングとして見るとデキはかなり良い。前作のノリが好きだった人ならまず買いだろう。でも、絵にいまいちヘタなところが目立つのは残念?(口)

6

いわば同人ノリのキャラには、好みが分かれそうだけど、今回は前作のシロウトっぽさに完成度が加わっていい味を出しているね。細部のこだわりも意外と良く、一部の処理落ちを気にしなければ、十分遊べるだろう。内容的にも、ほどほどのデキなので要チェック?

7

12枠

12月29日発売

魔天の創滅



講談社総研 8,900円 RPG 8M

バックアップ(1) 1人プレイのみ

謎の羽を背中に持つ青年アルナスは、育ての親の意志を継いで世界が混乱に陥った原因を究明するために冒険に出る……。フィールド型のRPG。

まずは「え、これがメガドラのRPG?」と思える内容です。グラフィックも内容もスーパーファミコンとかのRPGっぽいのです。今までのメガドラのRPGって個性的なものが多かったのですが、これはまさにファミコン系の匂いがしますね。腰を落しつつけてプレイできますよ。

平均
オッズ
5.5

これはヘン。フィールドではBボタンでダッシュできたり、マップ構成に工夫がなかったり、変に引っかかる部分が多すぎる。処理も展開も全体的に遅めだが、基本的なシステム面で、一般的なRPGの重箱の隅をつつくようなものが多いのはどうかと思う。絵も雑すぎ。

6

画面の雰囲気はファミコン風でヘボイ。いかにもパーツをはめました的なスカスカしたグラフィック、エリアが変わると味方が一撃で倒されてしまうほど敵が強くなるというデジタルなバランスなどは、まるで5年前のゲームのようだ。序盤の展開も陳腐で残念。(口)

3

出だしからして、壮大な物語っぽいけど、実際のゲームはファミコン初期のRPGっぽいセリフに、ごく普通のシステムを使ったRPGといった感じだ。特に画期的なものもないが、レンタル屋というのは厳しすぎて借金がなくなるのはカンベンだなあ。シナリオもイマイチ。

6

13枠

12月10日発売

夢見館の物語



セガ 7,800円 VRC CD

バックアップ(4) 1人プレイのみ

セガが贈るバーチャルシネマ第2弾。CG風に描かれた不気味で謎めいた洋館で幻想的な物語が繰り広げられるファンタジック・アドベンチャー。

さすがMEGA-CD。"幻想的な世界"というあやふやなものをここまで実体化できるんですね。暗い部屋&イイ音響で、この世界にドップリ浸かってほしいな。一応アドベンチャーとはいえ、謎も1~2カ所程度だけだから、映像を楽しむ感覚でプレイできますよ。

8

同系列と言える「ナイトトラップ」に比べ、ゲームとしての面白さもはっきりしているのがいい。絵ももちろんスゴイけど、いつの間にか物語の主人公になってしまう錯覚に、簡単に陥れる、演出の力が特にすごい。ミニマルな音楽も、雰囲気バッチリ合ってる。

8

ややカクカク感はあるが、取り込み風の映像は美しい。大きなドンデン返しがあるわけでもなく、普通のホラーもののっぽい内容だが、ビジュアルを楽しむのなら文句なく素晴らしいゲームだ。声優の使い方も効果的で結構楽しめた。でも自由度は低いので覚悟だ。(作)

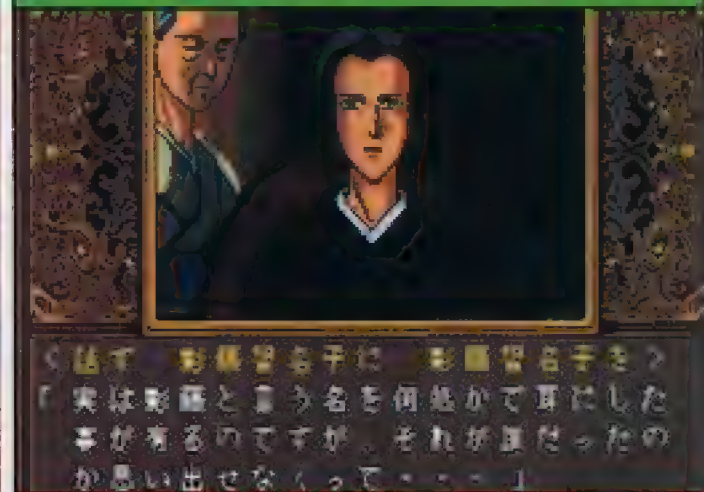
8

まず驚くのはこれだけリアルタイムに質の高い映像を流しながら、あまりアクセスしないことだね。それゆえ、高い臨場感を味わうことができるわけだが、進み方次第ではいろんなセリフを聞ける。2時間ほどで終わるのは少々物足りないが、このデキなら満足かな。

8

14枠

12月10日発売

サイキックデテクティブシリーズ
Vol.4 オルゴール

データウエスト 7,600円 VCS CD

バックアップ(1) 1人プレイのみ

ビジュアルカンパセーションソフト第2弾。サイコアナリスト降矢木和哉が、奇怪な連続殺人事件に巻き込まれる。DAPSリプレイ機能あり。

CDだけあって、TOWNS版と比べてもあまり遜色のない仕上がりです。このシリーズ独特の雰囲気バッチリ再現されていますが、少々古いゲームなので(?)、進めるのはチト面倒かも。個人的には「MS.DETECTIVE」も早く移植してほしいけど、残酷シーンは必見よ。

7

DAPSによるアニメデモは、同社の得意とするところだけあってサスガなデキ。文字が見やすかったりと、基本的な部分もよくできてて〇。しかし、1場面に10回以上とか死ぬほどコマンドを入れないと先に進まないのは困る。DAPSリプレイはドラマとしてはいい。

7

シナリオ的には、イマイチな感じもするのだが、そこは演出の良さに助けられ、そこそこ楽しめる作品になっている感じがする。だが、凝った言い回しにすぎで、純文学風のクドいスク립トにはイライラさせられることも多い気がする。でも音はいいかも?(口)

5

前半は自分で苦労しつつ、殺人事件を解いていくのだが、後半になると、人形劇風の展開に一変して何もやれなくなるのは、中途半端というよりこのゲームの味と言うべきか? でも、セリフが静かなアニメとマッチしていて臨場感があるのはいい。結末は意外すぎ?

6

15 枠

12月10日発売

なぞぶよ2



セガ/4,500円/PUZ/2M

バックアップ(30)/1人プレイのみ

GGプラス1バックについていた限定版「なぞぶよ」がついに製品化。総問題数200。25面ごとにデモ画面も用意。30面ぶんの問題を記録可能。

いまだぶよ人気は衰えずノといった感じ。ノーマルなぶよもやり始めると止まらないけど、なぞぶよも始めると、後1つ後1つって感じなんだよね。でも問題を作るのが楽しいレベルまでは、まだまだ。ぶよファンだけでなく、パズルマニアにもトライしてほしいなノ

平均
オッズ
6.5

オマケじゃなく、製品として発売される「なぞぶよ」。これはファンならうれしいはず。このテの思考ゲームは、ゲームギアというマシンにピッタリなので、一家に1本揃えておきたいよね。ただ、あいかわらず何の飾りつけもないのはちょっと…。

6

プラス1バックを買った人にしか遊べなかった「なぞぶよ」が、普通のGG ユーザーでも遊べるようになった点は◎。でも、このゲームって詰めもののわりに次に出るぶよが読みにくく、解くのにかなり時間がかかるのはツライと思う。問題は多くていいが…。(口)

6

200問全部が新問題で、しかもバックアップが30問分もできてしまうという、至れりつくせりの内容がうれしいよね。面によってつまらない問題が続くとか、偶然の積み重ねに頼る部分が多いとか指摘もあるけど、やれば楽しめるからいいんじゃない。ヒマつぶしに◎。

7

16 枠

12月17日発売

対戦麻雀・好牌II



セガ/3,800円/TAB/4M

コンティニュー制/通信対戦プレイあり

GG初期の麻雀ゲーム「好牌」の続編。7人の個性的な雀士と対戦するフリー対戦と13人の雀士と戦うトーナメント戦やリーグ戦も用意されている。

これは、変わった麻雀ゲームがやりたい人向けかな。相手の牌が透視できるアイテムや、イケイケギャルが登場するなど、ハッキリ言って色モノです。だから普通の麻雀が強い人でも、案外ムズイかもね。通信対戦プレイも一応できるから、結構楽しめるんじゃない?

平均
オッズ
5.75

ゲームギアには意外と麻雀ゲームが少ないから、これはこれでいいのかも。通信ができるのもゲームギアらしいという点で○。ただコンピュータは、人の捨て牌をほとんど見ていないように思えるし、キャラクターの個性も変なのは残念。でも手軽な点は評価できる。

4

とにかく登場する雀士たちの性格設定が異常……というかノリが良すぎ。胸をブルブル揺らす姉ちゃんはいるわ、フザけた名前のキャラはいるわで、バ○ゲー度ではGG ソフト中トップクラスだ。もちろん普通の麻雀としても遊べるので、要チェックかも。(口)

6

とりあえず適度に遊べる麻雀という感じだね。インチキ麻雀ありなくせに、COMは意外と和がらないし、トーナメントやリーグ戦もそこそこ楽しめる感じだ。ゲームギアには「ぎゅわん自己」があるから、そこらと比べるとツライものがあるけど、対戦もできるからいいか。

6

17 枠

12月17日発売

ドナルドダックの4つの秘法



セガ/3,800円/ACT/4M

コンティニュー制/1人プレイのみ

おなじみGGディズニーシリーズの横スクロールアクション。ペンダントの呪いかけられた、スクルージおじさんを救い出せ!! 全4面+α。

ディズニーキャラの中で、ドナルドは特に好きなので、ハリキッてプレイしたのだけれど、ムズイノ 蹴ったり踏んだり跳んだり…、忙しいのなんのって。せっかくのグラフィックも堪能するヒマがなくて残念。悪くはないけど、ドナルドに愛がない人はツライかも…。

7

こんな小さな画面なのに、ドナルドの表情が素晴らしく豊かなのがいい。ボスステージ?になると、操作方法がちょっと変わるの、ちょっとわかりにくいけど、それを除けば全体的に単純で遊びやすい。ゲームギアには珍しい、まとまったアクションゲームだ。

6

もはや定番のディズニーシリーズ。キャラクターはよく動き、ゲームの難易度もそこそこ。GGというハードを考えるとよくできたゲームだ。でも、本音を言うと最近のディズニー作品ってどれも内容が似ていると思う。そろそろ毛色の変わったヤツもほしい。(口)

6

メガドラもGG も、ディズニーシリーズはセガの十八番的なソフトになりつつあるけど、今回のドナルドも、そういった意味ではデキは悪いほうじゃないと思う。でも、かわいいわりに意外とマップは意地悪だし、目新しさもそれほどない。ちょっと作りも雑かな?

7

18 枠

12月17日発売

フェイスボール2000



リバーヒルソフト/4,500円/ACT/2M

コンティニュー制/2人通信対戦あり

ATARI ST版として発表され、海外でベストゲーム賞を総ナメしたアクションゲームのGG移植版。リアルタイムの3Dバトルが楽しめる。

ハッキリ言ってコレはホントに単純なゲームですねえ。背景も単純、キャラもニコちゃんもどきのみで、やることもニコちゃんを追っかけて撃ち回すだけ。けど、これが案外メチャ燃えるんですよ。要は鬼ゴッコみたいなものだけど、それがまた新鮮。単調だけだね。

8

海外ものらしく、なんだかヘンなキャラクターが活躍するゲームだ。システムは単純で、応用が効くと思うんだけど、ちょっと単純すぎて飽きやすいかな、という心配もある。また画面の動きがカクカクしていて不自然なもの残念。通信機能を使った対戦はまあまあ。

4

数年前の海外ゲームを移植したもので、画面から受ける印象に古さを感じるのはいしょうがないところ。でも、迷路の中を移動しながら繰り広げる敵フェイスとのバトルは熱い。1Pモードの「CYBER SCAPES」も、各面の仕掛けを解く楽しみがあって◎。(口)

7

これは評価が分かれるソフトだね。ひとことで言えばただ撃つだけの単調なゲームなんだけど、一方で各面でヒントをもらって解いていく楽しみもそこそこある。これを単調で終わらせるか奥深さを見い出せるかは人それぞれだけどボクは前者。どうもう〜んって感じ。

6

19 枠

12月17日発売

モータルコンバット

11500 77 START



アクレイトジャパン 4,800円/ACT/4M

コンティニュー制/2人通信対戦あり

米ミッドウェイ社の業務用格闘ゲームをGGに移植。500年に一度だけ行われる尚宗の魔宮に、天空界から神拳を授かった6人の武闘家達が集結。

アーケード版をプレイした人なら、この移植度の高さがわかるはず。あのうさん臭い雰囲気をよくぞGGでここまで、という感じです。防御がスタートボタンということを除けば(でもそれが致命的なんだけど)、格闘マニアも納得のデキ。通信対戦もウレシイ。

平均
オッズ
7.0

どれだけ人気があるのかはわからないけど、編集部では評判のいい「モータルコンバット」。必殺技も一通り再現されているようだし、雰囲気もいい。でもやっぱりスタート防御の使い勝手に関しては、遊びやすいとは言えないね。ゲーム自体が



インパクト度は数あるGGソフトの中でもトップクラス。これだけ巨大なキャラが動き回るといっただけで遊ぶ価値はある。通常技の使い分けが特殊なことと、バックジャンプしながらの飛び蹴りでほとんどの敵を倒せるというアルゴリズムの甘さ



キャラが6人に減ってるとか、「ストII」よりも大味とか、細かい部分の難点はあるけど、あれだけのデカキャラがGGでリアルに動くのはスゴイよね。ゲームのほうは背景がやや少なくて飽きが早いかもしれないが、対戦としては面白い。取り

from
BEメガ
編集部

今年最後を飾るドッグレースは、なんと19本ものソフトが登場してなかなか賑やかだったけど、みんなの狙い目はどうかな? とりあえずゲームギアの本数が多いことや、メガドラに中堅の良作が揃ってるのが目について、みんなもうれしいんじゃないかな。そんな中、オッズの高さでいくと

「ドラゴンズリベンジ」「Jリーグプロストライカー」「ファンタシースター」「オーガスタ」「フラッシュバック」「夢見館」「モータルコンバット」あたりがいろいろみたいけど、特に前人気も高い「ファンタシースター」「夢見館」は要チェックかな? なんとか年内に出ることになった「戦国伝承」は来月ね。

	メガドライブ	メガCD	ゲームギア
GGは全部買いつ	「PS」「魔天」の2本はRPGファンにはどちらもオススメ。「ソニックスピ」は、とりあえずファンなら……。「ドラゴンズリベンジ」「Jリーグ」は操作性もいいし、何回も楽しめるので、持っていて損はないと思いますよ。	先月の「ナイトトラップ」、今月の「夢見館」と、ようやくMEGA-CDならではの、と言えるソフトが充実してきたように感じます。「オルゴール」もなかなかの仕上がりだし、こういうソフトがもっと出てくると、ウレシいなあ。	ここ数ヶ月のGGのラインナップにはビックリ! 特に今月は、どれも面白そうなものばかり。中でも「モータル」は操作に問題はあるけど、一見の価値あり! 「ドナルド」はちょっとムズイけど、「なぞぶよ2」は期待通りのデキ。
PSがいのだ	間違いなく「ファンタシースター」は買うぞ。元祖マークIII版から遊んでいるが、やっぱり元祖が一番、という私と同じ気持ちの人、一緒に買いましょう。あと「ドラゴンズリベンジ」もいい。編集部ではゲーム大会も予定されてるのだ。	Mac市場も含めて、いままでのいわゆる「インタラクティブムービー系」ゲームは、はっきり言ってすごいけど面白くないものが多かった。だけど「夢見館の物語」は違うぞ。特に演出がいいので、簡単に映像の世界に入り込める。	今回は5本ものソフトが発売される。どれもゲームギア向きの題材なのでうれしいね。個人的には、お手軽なアクションという感覚で遊ぶ「ドナルドダック」なんかがオススメできるかな。
年末の爆弾はどれだ	年末だけあって、今月は豊作。メジャー路線なら「ファンタシースター」「オーガスタ」「ソニック」、硬派なゲームを遊びたい人は「フラッシュバック」「ジャングル」などがオススメ。セガタップが付いてる「Jリーグ」も。(口)	イヤッハー! 作山軍曹サンダー! ドッカーン! だ。今回は「オルゴール」と「夢見館」の2つだが、やっぱり「夢見館」だろ。ゲームとしての完成度と絵物語としての完成度は違うが、見て楽しむってなら良い買物だ。ヒーハー!	GG野郎だったら、やっぱり「モータル」は買っておきたい1本。粗さは目立つが他のソフトにはない魅力がある。残りの4本もハズレはなく、そこそこ遊べるものばかり。対戦できるゲームも多いので、まずGG仲間を探してみては?
以上でも以下でもなし	今月は「ファンタシースター」だが、ボクのあの点数は、アレ以上でもなくてアレ以下もないという感じが率直なところだ。制作起点自体に古さを引きずる要因があったが、それは最後まで気になるんだよね。終わりは納得できたが。	MEGA-CDは本数がちょっと少ないのが気になるけど、今月の2本はどちらもMEGA-CDの機能を十分使ったソフトだね。特に「夢見館」の映像は、ゲームが短いなんて関係なく一見の価値はあるよ。「オルゴール」は好みで。	GGソフトもここに来て、サードパーティーソフトに再び活気が出てきたので、質量ともに充実してきた感じがするね。とりあえず今月は「モータルコンバット」を押さえようかな。メガドラ版がまだないだけに、これは買いだよ。



読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.34 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
*各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は1月4日、当日消印有効です)。

◎オッズ表 A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ガンスター ヒーローズ	ACT	9.1543
2	2	シルフィード	SHT	9.0578
3	3	シャイニング・フォースⅡ ～古えの封印～	RPG	9.0504
4	4	ぶよぶよ	PUZ	9.0032
5	5	どわんぶらあ自己中心派2 道頓/東京マージャンランド編	TAB	8.9813
6	6	ストリートファイターⅡダッシュプラス	ACT	8.9417
7	7	ゆみみみくす	ADV	8.877
8	8	アドバンス大戦略 ドイツ電撃作戦	SLG	8.8711
9	13	ガントレット	A-RPG	8.8474
10	9	ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌	ACT	8.8466
11	10	シャイニング・フォース 神々の遺産	RPG	8.8176
12	11	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8168
13	12	サンダーホーク	SHT	8.7721
14	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.7364
15	17	THUNDER FORCEⅣ	SHT	8.6251
16	16	Jリーグプロストライカー	SPT	8.6198
17	18	ランドストーリー～皇帝の財宝～	A-RPG	8.6131
18	19	ラングリッサー	SLG	8.6072
19	20	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.5953
20	21	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5591
21	—	ウイニングポスト	SLG	8.55
22	25	太閤立志伝	SLG	8.5428
23	22	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5287
24	23	三国志Ⅲ	SLG	8.5223
25	15	スラップファイト	SHT	8.4901
26	24	ファイナルファイトCD	ACT	8.4328
27	27	レッスルボール	SPT	8.3481
28	29	武者アレスタ	SHT	8.341
29	26	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.3333
30	28	アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3327
31	30	レンタヒーロー	A-RPG	8.3142
32	31	THUNDER FORCEⅢ	SHT	8.3076
33	32	アリシア ドラグーン	ACT	8.2997
34	40	プロフットボール	SPT	8.2888
35	34	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2732
36	50	ロード・ラッシュⅡ	RAC	8.2666
37	33	提督の決断	SLG	8.2658
38	36	炎の闘球児 ドッジ弾平	SPT	8.2647
39	37	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2582
40	39	どわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1912
41	53	PGA ツアーゴルフⅡ	SPT	8.1724
42	42	ダイナブラザーズ	SLG	8.1702
43	43	スタークルーザー	ADV	8.1635
44	44	バトルマニア	SHT	8.154
45	46	ナイトストライカー	SHT	8.1415
46	35	座落遊撃隊	SHT	8.1351
47	38	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	8.1294
48	41	ザ・スーパー忍Ⅱ	ACT	8.1157
49	48	スーパーモナコGP	RAC	8.103
50	47	ワンダーボーイⅣ モンスターワールドⅡ	ACT	8.0972
51	45	チェルノブ	ACT	8.0966
52	49	マーブルマッドネス	ACT	8.0833
53	55	デビルクラッシュMD	PIN	8.0819
54	54	ザ・スーパー忍	ACT	8.0686
55	51	F22インターセプター	SHT	8.0653
56	56	スーパー大戦略	SLG	8.0651
57	57	重装機兵レイノス	ACT	8.0623
58	60	球界道中記	SPT	8.0563
59	52	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.0515
60	62	鋼鉄帝国	SHT	8.0497

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命穴馬紹介 まさに勝ち馬?

21着	前回	ウイニングポスト
	光栄/'93・9・17 9,800円/SLG/CD	
全投票平均点	8.55	
本誌の平均点	6.25	

馬を走らせる喜び、育てる喜び、そして名馬を作る喜びを味わうことができ、自分の馬にも感情移入がしやすい。またオグリキャップやトウカイトイオウなどの名馬が種馬として出てくるので、競馬ファンにはたまらないデキ。アクセス回数が多いのはいただけないが、まさに一生遊べるゲームといえる。(長野県・清水一樹・18歳)調教師や馬主がいつまでも変わらないのは気になるが、馬や騎手が変わっていくのはいい。ただ全体的にノロク、特にレースシーンはツライ。(埼玉県・高橋鉄也・16歳)
★徐々に盛り上がる光栄お得意の展開。充実感も高いぞ。

△対抗穴馬紹介 もう一步で「名作」になった「対抗単穴」。好きな人にはオススメできる?

137着	前回	ウィザード・オブ・イモータル
	EAビクター/'93・8・10 9,800円/ACT/16M	
全投票平均点	7.3636	
本誌の平均点	6.5	

なまめかしく見事な死にっぷりを見せる敵、変なセリフの数々、妙にリアルな雰囲気など、ハマればドップリ浸れるものがある。とにかく不親切で、慣れるまでは超陰險なトラップにハマればなしだが、シブい世界は味があっていい。(千葉県・中嶋稔・20歳)ゲーム本編が映画みたいに世界観がしっかりしており、簡単にク○ゲーでは片づけられない魅力がある。でも、あれだけ苦労して解いたわりに、えらくエンディングが簡素なのは肩すかしをくらった感じで残念。(東京都・平正一・18歳)
★好みの分かれる異色作。夢に出そうな残酷描写は必見。

オッズ表 A・B・C 寸評 一時休戦? 首位争い

まずは大作、優良、中堅作の集まってくるA・B・C表の動向だが、先月は続々と入ってきた最強のソフト群を前に、ランキングのほうも大幅な再編成が行われたけど、今月は逆に1位～10位までなんの変動もない結果に終わった。あまりの秩序の良さに、当面はこのランキングのままで進みそうな予感がするけど、どのソフトも若干ポイントを落としてきてるだけに、まだまだ予断は許さないぞ。年明けには「ファンタシースター」がどこまでいくか要チェックだね。

【場外馬券場1】まずは恒例オッズ予想ゲームの当選発表だ。前回、3位で登場した「シャイニング・フォースⅡ」のオッズは、9.0714だったが、これに一番近かったのは東京都の野上純くんだった(9.0713)。で、野上くんにはソフト1本送るぞ。おめでと。

○対抗馬紹介 麻雀としては普通?

112着	前回	雀豪ワールドカップ
	ビクターエンタテインメント/'93・8・27 8,200円/TAB/CD	
全投票平均点	7.6	
本誌の平均点	6.5	

牌が見にくい! これは最大の欠点では? 上家と下家の牌は索子が別に見えるし、いちいち「はい」か「いいえ」か聞いてくるのもミスリやすくて×。でも、半荘は早いし、結構長く遊べそう。対戦者の顔にまったく個性がないのは面白くないが、人の打ち手を覚えるという機能は面白い。けど、やってみたら本当かなあって感じ……。 (京都府・岩村幸政・21歳)本物指向の作りはいいが、しゃべりもないし、物足りない感じ。でも麻雀部分はよくできてるのでせいたくかな? (大阪府・中瀬尚良)
★地味だけど細かいデータが残せるのは○。デキも合格?

137着	前回	笑っせえるすまん
	セガ/'93・9・17 7,800円/ADV/CD	
全投票平均点	7.3636	
本誌の平均点	6.0	

アクセス回数が多いのは、他のこのテの作品などで慣れているから許せるが、アニメーションがかなり粗いのがツライ。同じ絵の使い回しも多いし、音声もザラツいている。原作に救われている感じ。(長崎県・浦川聡・19歳)アニメの自体デキはかなりいいほうなのだが、全体的にセリフの間が長く、ゲームのテンポがかなり悪い。よけいなミニゲームも意味がなくていらぬ感じ。(福島県・宮田康弘・19歳)シナリオがマルチでも1度終わるとやる気が起きずダルい。(滋賀県・飯島道男・18歳)
★原作が独特ゆえウケはイマイチ。テンポの悪さも残念。


●その他欄外 優子は今どうしてる?

251着	前回	ヴァリスⅢ
	RENO日本テレネット/'91・3・22 8,400円/ACT/8M	
読者	6.0956	
本誌	6.5	

音楽やビジュアルシーンはいいんだけど、中身があまり良くない。最初のほうは結構アクションも面白いものの、先に進むたびにつまらなくなってきたって感じが。キャラの使い分けもイマイチ。(京都府・古田義明・19歳)

△対抗単穴馬紹介

やっと登場してきたソフト群に、メガドラ唯一の将棋もの。似たソフトが多いのは気のせい？

222着	前回 220着	将棋の星
		
ホームデータ/93・10・31 6,700円/TAB/2M		
全投票 平均点		6.5102
本誌の 平均点		6.0

本将棋よりも、アドベンチャーモードが意外と面白い、マークⅢの「天才バカボン」並みのギャグと音楽は楽しかった。コンピュータは玉を囲まず、ときどきムダな手を打ったりするので、守りきると結構カンタンに勝てるが、お経フラッシュ、キョンシー指しなどには腹が立つ。また、パスワードすらないので、一気にすべての敵を倒すのにはかなりの時間がかかる。エンディングを見るかぎり、すべての謎が解けないので、続編が出ると思ったが、出そうにないので残念。(熊本県・伊東純男・17歳)

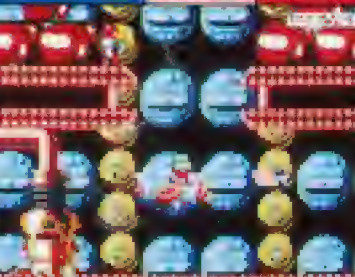
★見かけはバカだが将棋部分は意外と秀作？ 戦績しに。

223着	前回 —	サイボーグ009
		
RIOT/93・7・30 7,800円/ACT/CD		
全投票 平均点		6.5
本誌の 平均点		5.75

ビジュアルシーンは凝っているが、それ以外はまるでダメ。加速装置の戦闘も、もうひとひねりほしかった。009以外のサイボーグ戦士が使えないことや、9人のうちしゃべらないのが半分もいるのは許せないところ。また、説明書の白黒は一番許せない。(兵庫県・白山誠・17歳)

いろいろ不満はあるものの、原作を知っている人には納得いく演出があるので良い。TVと同じキャストの名セリフ集となっているので、カセット文庫としての価値はある。ファンは買い。(広島県・酒井明美・23歳)


★アクション部分はオマケか？ 泣けるアニメは必見。

270着	前回 —	ジェームスボンディ コードネーム・ロボコッド
		
EAビクター/93・6・9 5,900円/ACT/4M		
全投票 平均点		5.8
本誌の 平均点		6.5

体が伸びるアクションはなかなかのアイデア。マップで行き詰まった時、うにょ〜んと体を伸ばして抜け道を探せるのは面白い。グラフィック、BGMはそこそこだが、問題なのは難易度。楽しいのは最初の4ステージくらいで、後に行けば行くほど、難易度ゲロゲロ、ハマりまくりの海外ゲーム症状を呈する。最終面はほとんどクリア不能だし、エンディングも超ショボイ。(東京都・半場滋・24歳)

オープニングとゲームオーバー時のデモが笑える。マ○オっぽいゲームだ。(福岡県・吉本昌志・18歳)

★バカバカしくて呆れる1本。操作性は普通で意外と○？

281着	前回 —	007・死闘
		
テンゲン/93・5・14 6,800円/ACT/4M		
全投票 平均点		5.7
本誌の 平均点		6.5

完全な覚えゲームなので大味になりがちだが、ボンドのリアルなしぐさが笑いをさそい、そこそこ遊べる内容ではある。しかし4面しかないの、すぐ終わってしまうし、エンディングが「ボンドと美女と車1台」のグラフィック1枚なのにはビックリ。(新潟県・五十嵐勝志・24歳)


動きがぎこちなく、最低なゲームだが、サメに食われるのだけは面白かった。(大阪府・松本誠治・17歳)

一見地味、しかし渋くていい。「ローリングサンダー」に似てるけど、これは数段上。(山梨県・柴田哲也・22歳)

★ようやく登場の「007」。ゲームも攻略も渋い1本？

×要注意馬紹介

格闘ブームといっても、この顔には要注意？ 昔の要注意馬をチェックだ。


316着	前回 309着	北斗の拳 新世紀末救世主伝説
		
セガ/89・7・1 6,000円/ACT/4M		
全投票 平均点		4.823
本誌の 平均点		5.0

キャラはリアルになったものの、敵は陰険でワンパターンだし、サブキャラもセリフだけで単調すぎる。(千葉県・島田徹・18歳)

とにかく演出面でのグレードダウンが目につく。「北斗の拳」ならではの数々の技がなく、ボスに対してのキメ技がすべて「北斗百裂拳」というのはさびしい。イライラするだけで意味のない迷路もいらない。(高知県・島田誠哉・21歳)

ボスキャラとの対決の時までにパワーアップしなければならぬので、何度も同じところに行くのが面倒だ。(東京都・金田淳・27歳)

★名作に続けなかった1本。対戦格闘編は出ないか？

344着	前回 336着	ストリートスマート
		
トレコ/91・7・19 6,800円/ACT/4M		
全投票 平均点		3.4698
本誌の 平均点		6.0

ス○Ⅱの必殺技に似た技(?)があるが、爽快感がなく、効果音もヘボヘボな感じで、格闘してる感じがしない。何にしても燃えない格闘アクションゲームだ。(京都府・磯谷尚艶・23歳)

キャラが小さいし、迫力がない。蹴りだけでも、パンチだけでもクリアできるのは、僕がウマイのでなく、単にゲームが単調なだけ。ヒドイよ。(栃木県・山田祥太・18歳)

キャラがべらべらで背景にまぎれて見えにくいのはなんとかしてほしい。キャラを代えてもあんまり意味がないのも困る。(兵庫県・坂田正治)

★初期ソフトのダ○ゲー。格闘ものにもいろいろあり？

場外馬券場 馬主の声

- 「パワードリフト」はセガの新マシンより先に出来るか？(新潟県・I M O・18歳)
- もっとタップ対応のゲームを出してほしい。「桃伝」「ボンバーマン」希望！(千葉県・横山博昭・23歳)
- 「ウッドストック」の最初の町はどうやって出るんだー？。(岡山県・三宅友彦・16歳)

- 「シルフィード」を競馬ゲームと間違えたのは俺だけではないはずだ。(静岡県・中田藤弘・30歳)
- 「ロードブラスターFX」の舞台はアメリカなのに敵車は日本車ばかりだ。(茨城県・落合裕一・16歳)
- ケンに対するリュウのあいさつ「ハローケン(波動拳)」。(神奈川県・池田健朗・17歳)

【場外馬券場2】お次の発表は、前回26位で登場した「ソニックCD」の着順予想の結果だ。いろいろな前評判と予想屋の9着予想という暴挙に迷わされてか、この順位を予想してきた人はたったの14名だったのだ(予想屋くん、またかね)。というわけで厳正な抽選の結果、ソフト1本プレゼントは神奈川県・田辺輝久くん、兵庫県・藤本雅和くん、長崎県・野口尋行くんの3名に決定だ。おめでとう。

◎オッズ表

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
61	58	ベアナックル 怒りの鉄拳	ACT	8.0437
62	61	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.0344
63	59	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0185
64	66	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9901
65	64	幻影都市 -ILLUSION CITY-	RPG	7.9861
66	63	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・バンター・ミステリー	ADV	7.9837
67	67	三国志Ⅱ	SLG	7.9824
68	70	アウトラン	RAC	7.9685
69	74	カブコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9657
70	71	戦場の狼Ⅰ	ACT	7.9592
71	75	ノスタルジア1907	ADV	7.9543
72	73	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9515
73	68	ロケットナイト アドベンチャーズ	ACT	7.9495
74	76	修羅の門	SLG	7.94
75	77	サンダーストームFX	SHT	7.9397
76	72	麒麟伝説	ACT	7.9385
77	69	エクスランザー	SHT	7.9333
78	65	ロードブラスターFX	RAC	7.9298
79	78	タイムギャル	ACT	7.9234
80	80	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.9231
81	81	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.923
82	87	大航海時代	SLG	7.8867
83	82	ジョー・モンタナⅡ スポーツ・クフットボール	SPT	7.8833
84	84	ワンダラーズ フロム イース	A-RPG	7.8786
85	83	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8746
86	85	バハムート戦記	SLG	7.8662
87	86	中嶋信隆修F-1 スーパーライセンス	RAC	7.8571
88	79	メガロマニア	SLG	7.8333
89	88	鯨ノ鯨ノ鯨ノ	SHT	7.8322
90	99	バリ・アーム	SHT	7.8076
91	91	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.797
92	95	ジャガーX J220	RAC	7.7837
93	94	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7548
94	93	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7523
95	96	ロード・ラッシュ	RAC	7.7313
96	97	ソーサリアン	A-RPG	7.709
97	98	アフターバーナーⅡ	SHT	7.7063
98	89	CRYING〜亜生命戦争〜	SHT	7.6923
99	90	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	7.6904
100	92	デザートストライク	SHT	7.6875
101	180	騎士伝説	SLG	7.6666
102	101	F1サーカスMD	RAC	7.6613
103	109	チキチキボーイズ	ACT	7.6607
104	100	ゴールデンアックス	ACT	7.6603
105	103	聖魔伝説3×3EYES	RPG	7.6507
106	102	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6469
107	104	大魔界村	ACT	7.6271
108	106	コラムス	PUZ	7.6177
109	111	LHXアタックチョッパー	SHT	7.6153
110	108	スイッチ	ETC	7.6085
111	107	ボールジャックス	SPT	7.6078
112	—	雀豪ワールドカップ	TAB	7.6
113	110	ツインクルテール	SHT	7.5925
114	113	ゼロウィング	SHT	7.5755
115	105	グランドスラム	SPT	7.5747
116	112	クルードバスター	ACT	7.5733
117	118	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.56
118	117	ランバート	SLG	7.5531
119	115	ダライアスⅡ	SHT	7.5487
120	119	スピードボール2	SPT	7.512
121	120	闘技王キングコロサス	A-RPG	7.5115
122	114	トー・ジャム&アール	ACT	7.5096
123	125	乱世の覇者	SLG	7.5094
124	116	サイドポケット	TAB	7.5
125	122	エレメンタルマスター	SHT	7.4853
126	124	空牙	SHT	7.4826
127	121	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.4766
128	127	ソーサルキングダム	RPG	7.4764
129	123	ビットファイター	ACT	7.4712
130	126	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.468
131	130	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4557
132	132	紫禁城	PUZ	7.4285
133	131	ジノグ	SHT	7.4136
134	129	TMNT. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.3902
135	133	グレイランサー	SHT	7.3883
136	134	グラナダ	SHT	7.3795

オッズ表

※オッズ表の新しい見方…初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2ヶ月以上したほうが、評点はより信頼できるものになります。

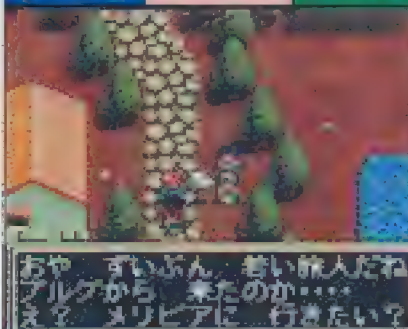
順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
137		ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.3636
138		笑っせえるすまん	ADV	7.3636
139	135	ゲイグランド	ACT	7.3603
140	139	エル・ヴィエント	ACT	7.3509
141	137	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.345
142	128	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.3385
143	138	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3365
144	136	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅱ	PUZ	7.3333
145	140	スーパーバレーボール	SPT	7.3205
146	143	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.32
147	141	レミングス	PUZ	7.3
148	142	ストライダー飛竜	ACT	7.2937
149	144	プロホッケー	SPT	7.28
150	145	三国志列伝〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2781
151	173	三國志Ⅲ (MEGA-CD版)	SLG	7.2753
152	147	アークス・オデッセイ	ACT	7.2664
153	146	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2649
154	151	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.25
155	149	ヴィクセン357	SLG	7.2481
156	148	Hard Drivin'	RAC	7.2465
157	150	マジンサーガ	ACT	7.2346
158	159	シムアース	SLG	7.2222
159	153	魔王連獅子	ACT	7.2129
160	156	NBAバスケットボール プルズVSレイカーズ	SPT	7.2
161	152	キングサーモン	SLG	7.1875
162	155	電忍アレスタ	SHT	7.1705
163	157	エイリアンストーム	ACT	7.1553
164	158	ローリングサンダー2	ACT	7.1185
165	154	スノーブラザーズ	ACT	7.1052
166	162	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0736
167	168	ロードブラスターズ	RAC	7.0645
168	182	R.B.I.4 ベースボール	SPT	7.0571
169	172	パワーモンガー	SLG	7.0555
170	166	ロイヤルブラッド	SLG	7.04
171	164	ファイティングマスターズ	ACT	7.0343
172	167	ワールドカップサッカー	SPT	7.023
173	194	アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ	RPG	7.0212
174	160	ペーパーボーイ	ACT	7.0166
175	169	雷電伝説	SHT	7.0152
176	170	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0082
177	177	ホリフィールド・ボクシング	SPT	7.0
178	171	忍者武雷伝説	SLG	6.9968
179	175	THUNDER FORCEⅡ MD	SHT	6.9915
180	174	ファステスト・ワン	RAC	6.9913
181	176	エアロブラスターズ	SHT	6.9644
182	178	オリンピックゴールド	SPT	6.9565
183	179	ヘルファイアー	SHT	6.9409
184	181	ガイアレス	SHT	6.9158
185	165	エリミネートダウン	SHT	6.88
186	163	ウルトラマン	ACT	6.8636
187	183	プロ野球スーパーリーグ91	SPT	6.8628
188	187	マーベルランド	ACT	6.8521
189	184	Aランクサンダー 誕生編	ADV	6.849
190	186	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8487
191	188	雀偵物語	TAB	6.8425
192	189	アンデッドライン	SHT	6.8409
193	190	シャドーダンサー	ACT	6.8083
194	193	バトルゴルフ〜唯	SPT	6.8031
195	192	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.801
196	203	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズ vol.3	VCS	6.7857
197	191	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.7793
198	197	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.7644
199	198	ワンダードッグ	ACT	6.7575
200	200	メガパネル	PUZ	6.7559
201	201	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.746
202	199	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7454
203	204	デトネーター・オーガン	ADV	6.7439
204	202	ダイナマイトデューク	ACT	6.7403
205	205	ソル・フィース	SHT	6.7174
206	210	らんま1/2〜白雲愛蔵〜	ADV	6.7121
207	206	TOP PRO GOLF	SPT	6.7096
208	207	魔物ハンター妖子 第7の魔鏡	ACT	6.7004
209	195	OutRun 2019	RAC	6.6857
210	208	太平記	SLG	6.6666
211	218	スライムワールド	ACT	6.6388
212	211	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.6307

名馬の厩舎

Written by ロンドン小林

これに賭ければ……

Vサイン!

34R 12着	LUNAR THE SILVER STAR	出走回数	17
	親馬 ゲームアーツ 誕生日 '92・6・26 売値 7,800円 馬場種別 ロールプレイング 馬体重 バックアップ(3) 騎乗定員 1人プレイのみ	過去の成績 ②①①①①④⑤⑥⑧⑦ ⑦⑥⑥⑦⑦①①	8.8168
		本34レースの読者平均オッズ	8.0

厩舎情報
LUNAR
ひとくちメモ

ゲームアーツのMEGA-CDソフト2作目(メガドラ全体では4作目)。MEGA-CD初の本格RPGを目指して開発されたこのソフトは、シナリオに重馬、キャラクターデザインに窪岡俊之を起用し、「ドラマチックRPG」の名をもって登場した。魔法の力に満ちた不思議な世界「LUNAR」を舞台に、四英雄の1人ダイに憧れる少年アレスの成長のさまが、数多くの冒険の中で描かれる。特に裏技はないが、アルテナの大神殿で10回連続寄付をするということがあるかも?

MEGA-CD本体を買った。さて、どのソフトを遊ばいいだろうか? ハッキリ言って、カートリッジ作品同様、CD-ROM作品にもハズレは結構ある(読者レースのオッズ表Eを見りゃわかる)。でも、じつはハズレをつかまない確実な方法がひとつだけあったりする。それは…、「ゲームアーツのソフトを指名買い」すればいいのだ。MEGA-CDは確かにいいハードなんだけど、残念ながらその能力を生かしたソフトはまだ少ない。その点、ゲームアーツは、MEGA-CDの初期からソフト開発に携わってきたおかげで、アクセスタイルの短縮といった基本的な技術は当然クリアしてるし、制作側がゲーム作りに対してしっかりした考えを持っているから、「CD-ROMのゲームはどうあるべきか」をきちんと考えた作品をいつも作ってくれている。

で、そんなゲームアーツが「MEGA-CDらしいRPGとは何か?」を考えて作ったのがこの「LUNAR」なんだろう。戦闘シーンに入る時にアクセスが気にならないほど短い、敵とのエンカウント率が低い……といったようにプレイヤーにストレスを感じさせない工夫は徹底したものを感ずるし、「ふしぎの海のナディア」の作画監督

である窪岡俊之氏を起用したことで、キャラクター的な魅力も成功していると思う。他のCD-ROMソフトだと、よく「オタク系のアニメ絵」が使われたりするけど、この「LUNAR」だけはファミコン世代にも受け入れられる品の良さを持っていると思う。RPGという人気の高いジャンルにおいて、このプロデュースの仕方は◎だ。

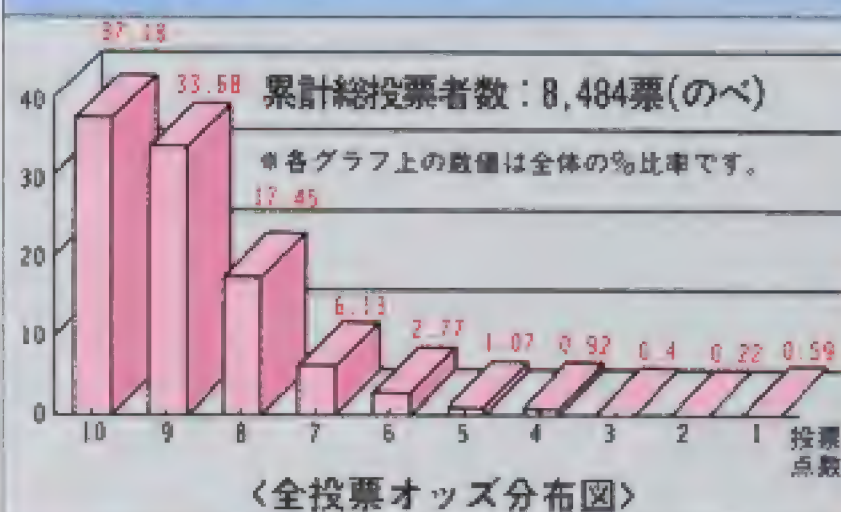
ところが、「LUNAR」の品の良さは、この作品の限界にもなっている。すなわち、シナリオやシステム面でそれほど冒険をしていないのだ。このため「ドラクエ」や「天外魔境」などと比べると、ややインパクトで負けてしまっている。だから「MEGA-CDでしかできない大作RPG!」という意気込みでプレイすると、そのあっさり感に意外ととまどってしまうことだろう。「シルフィード」で驚異の映像を見せた同社だけに、今度の「2」では、ぜひMEGA-CDらしい見せ方に期待したいものだ。



今回も書き手はロンドン小林だ。たのしみから連絡はこせー。読者のみなさん。

BEメガデータ

初登場時は、惜しくも1位を逃したものの、その後4ヶ月連続1位を確保した「LUNAR」。MEGA-CDユーザー待望のRPG大作ということで、売行きも良好で、現在でも「シルフィード」を抑え、MEGA-CDソフト累計売上げトップの座を保っている。再版は2回あり、入手は現在簡単。オッズ分布も10点、9点台が圧倒的に多く、支持の高さがよくわかる。



読者 まかせろ!

LUNAR 白黒情報

音楽、システムともにしっかりして良かった。でも、良く言えば「スタンダードなゲーム」、悪く言えば「初心者用でボスも弱いし、謎解きもなく物足りない」を感じた。「2」が出るなら期待したい。(兵庫県・広原哲也・15歳)とにかく短すぎて残念な感じ。各キャラの掘り下げが少なく、それぞれの個性を生かしきれずに終わってしまっている。ルーナも結局最初だけだし……。オープニングは歌まで入れて頑張っているのに……。マップもスカスカな感じ。ああ…。(東京都・安生真・17歳)



発売から1年半経つだけに、今では評価もややキビしめみたい。やや中途半端な終わり方をしたラストを「2」ではどう見せてくれるか。期待したいわ。

名馬に送る
今月の格言

メガドラで遊べる数少ないRPGがコレ
追伸、でも声優さんは3人じゃ少なすぎ…

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】今月は、別冊ソフトカタログ本の編集に参加し、結構真白あしたのジョー的ムードの予想屋様だ。あまりに忙しくて本業の予想が惨敗みたいが、今度出るカタログ本のデキの良さ(ポイントだな?)に免じてカンベンしてくれよ。トホホ。というわけで今月の「ナイトトラップ」の着順予想だが、斬新さとゲーム性を割って18着でどうだ? え、ダメ? ふー…。

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける 渋谷洋一

TEL・TELまあじゃん

●サンソフト	●90・6・8発売
●5,800円	●TAB
●2人対戦プレイあり	
読者	5.8202
本誌	6.5

ツモおお! 8千オール。だとか、普段は雀荘でもうバリバリにやってやって、やりまくってる渋谷洋一だ。徹夜麻雀をやり過ぎて、一時は身体を壊してしまい、咳が止まらなくなってしまった。今でも時折、喘息のように咳き込んでしまう。そもそものはじまりは、この本誌の脱衣麻雀を実際にやったら? という企画で編集部の友達と麻雀をやったからだ。まあ、麻雀のカンを取り戻すためとか、なんとかいいながら、翌朝の6時にはチョンボも見逃してもらえず独り負け。1万5千ゼニーを支払うはめに……。それからというもの、各地で武者修業。イケイケのツキだけで打っていた無鉄砲者も、今では見違えるように立派な雀師に成長したぜ。これからは、勉強代を取り返すべく、復習の。いや、復習の旅に出

かけるぜ。その前に、メガドライブの麻雀ソフトで、練習だ。MEGA-CDを持っている人なら迷わず、MEGA-CD版の「ぎゃん自己2」だろうが、持っていないハンリー人人には、この「TEL-TELまあじゃん」がオススメだ。

そのスタイルは、往年の正統派麻雀ソフトの傑作「麻雀悟道」。ルールも細かく設定できる。これはすごくいいことだ。実戦の麻雀では、その土地特有のルールがあり、もちろんそのルールに従わなければならない。それにより、攻めのポイント、点数計算やベース配分などが変わってくるので、より実戦に近い練習ができるのはグッドだ。戸田さんと打つなら、自慢平和はなし。大貫さんとやるには、商場不勝は流れ、なんていうふうに調整ができる。赤ウー技敵や東風戦、割れ目ルールの設定ができれば文句はなかったが、90年に発売されたソフトを揃えてそんなこといってもしかたないので、やめておこう。しかし、なんといってもこのゲームの最大の魅力はメガモデムを使って、電話回線を介し、ふたり対戦プレイができる点だ。これなら、面子を4人集める必要がない。コンピュータに残りの2人をやってもらって、たった2人で麻雀の勝負ができる。

でもモデムがないと対戦できねえぞ

◆アイラブ ミッキー&ドナルド
ふしぎなマジックボックス(セガ)



ディズニーの2人組が活躍するシリーズ4作目。キャラクターによってマップも変わり、協力プレイも楽しいぞ。

BEメガライター陣で2番目のTDL(東京ディズニーランドの略で、東京パフォーマンスドールではナイ。が、じつはTPDも大好きな私だ)フリークである私。本当は1番目と言いたところだが、実際にシンデレラ城で働いていたというソニックのOL岡田にはかなわん。そんな私の推奨馬はコレノ

スイッチを入れた瞬間から、あなたは夢と魔法の王国の住人だ。主人公のミッキーマウスやドナルドダックの動きは、ご想像のとおり、やさしい動きのオーバーアクション。魔法を唱えるときにナニヤラしゃべるんだけど、そのとぼけた声もそれっぽい。ジャマ者はどれも、「不思議の国のアリス」の世界に出てきそうな面々だ。風に乗ってやってくる枯葉の

妖精(?)など、なんともファンタジックなんだから。ステージ構成もTDLのような楽しさ。特に、小さいかだで進んでいく強制スクロール面は、スプラッシュマウンテン+ビックサンダーマウンテンのようなスリルを味わえる。その他にも、「リトルマーメイド」のように美しい海の中を泳いだり、カーベットで空を進む「アラジン」を思わせるステージもあるんだよ。直接それらの映画やアトラクションとは関係ないんだろうけど、真のエンターティメントを追求するディズニーらしさが存分にあらわれてると思うなあ。

加えて、操作性やバランスも悪くなく、いいゲームとしてのポイントはすべて押さえているんだけど……そのワリには知名度低いんじゃない? これを機会に、買ってみて、やってみて。

私の

推奨馬

ホンダべるの

協力プレイが
いいんだな



各面ごとに異なるワイルドな背景と、演出も非常に

千円 OK? トクトク馬券



発売当時、海外でバカウケし、その勢いで日本にも上陸した超バ○ゲソフト「トージャン&アール」は、現在なんと某秋葉原方面で300円程度で入手可能。海外ノリの音声が笑えるぞ。

トージャン&アール
(セガ/92・3・13/6,800円/ACT)

休養馬
カルテ

スティールタロンズ
(テンゲン/SHT/4M)



未出走馬「スティールタロンズ」は、部隊参加者が不足しており、現在集計欄外にて精鋭部隊登録者を募集 중이다。世界的な平和が影響してか、募集に応じた者はいまだ定員の5割止まり。精鋭部隊出撃の機会は到来するか?

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
213	212	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.625
214	209	ワニワニWorld	ACT	6.6086
215	213	サイバーボール	SPT	6.5905
216	214	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5897
217	216	デンジャラスシード	SHT	6.5889
218	215	斬〜夜叉円舞曲	SLG	6.5866
219	217	TATSUJIN	SHT	6.5764
220	219	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5436
221	185	バトルロード	ACT	6.5416
222	220	将棋の星	TAB	6.5102
223	—	サイボーグ009	ACT	6.5
224	221	JuJu伝説	ACT	6.4782
225	222	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4583
226	223	Dahna 女神誕生	ACT	6.4473
227	161	ゾウ/ゾウ/ゾウ/レスキュー大作戦	ACT	6.4444
228	196	ジュラシック・パーク	ACT	6.44
229	224	バッドオーメン	ETC	6.4375
230	226	アーネスト・エバンス	ACT	6.4074
231	225	エアダイバー	SHT	6.4029
232	228	フェリオス	SHT	6.3916
233	227	フォゴットンワールズ	SHT	6.3842
234	232	CRUE BALL	PIM	6.375
235	233	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3588
236	229	中嶋悟監修F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3555
237	234	ドリームチームUSA	SPT	6.3508
238	230	バットマン	ACT	6.3506
239	231	カメレオンキッド	ACT	6.3483
240	235	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2826
241	237	スーパーハングオン	RAC	6.2665
242	236	ゴールデンアックスII	ACT	6.2584
243	238	Blue Almanac	RPG	6.2292
244	239	ESWAT	ACT	6.2244
245	240	時の継承者ファンタシースターII	RPG	6.2049
246	242	スーパーリーグ	SPT	6.1773
247	241	まじかるハットのふつとびターボ! 大冒険	ACT	6.1683
248	244	スペースハリアーII	SHT	6.1255
249	247	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1139
250	248	ディック・トレイシー	ACT	6.1119
251	246	ヴァリスII	ACT	6.0956
252	250	ポピュラス	SLG	6.0769
253	276	ウルフチャイルド	ACT	6.0454
254	251	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0441
255	252	シーザーの野望II	SLG	6.0303
256	249	デバステイター	ACT	6.0
257	253	スパイダーマン	ACT	5.9729
258	245	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.9111
259	243	ヨーロッパ戦線	SLG	5.9
260	261	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8805
261	256	バーニングフォース	SHT	5.868
262	255	ブロックアウト	PUZ	5.8641
263	257	ダーウィン4081	SHT	5.8639
264	258	クラックダウン	ACT	5.849
265	262	ヴェリテックス	SHT	5.8412
266	260	サイオブレード	ADV	5.8377
267	265	Art ALIVE	ETC	5.8309
268	263	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.8202
269	254	Jリーグチャンピオンサッカー	SPT	5.8153
270	—	ジェームスボンドI コード4-0-0 ロキコッド	ACT	5.8
271	259	ファイアームスタング	SHT	5.7938
272	266	アローフラッシュ	SHT	5.7844
273	264	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7735
274	267	ウィップラッシュ	SHT	5.7605
275	270	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.7604
276	272	ゴーストバスターズ	ACT	5.7388
277	273	クラックス	PUZ	5.7302
278	269	ジュエルマスター	ACT	5.7285
279	274	GODS	ACT	5.7272
280	275	大旋風	SHT	5.7095
281	—	007・死闘	ACT	5.7
282	271	パチンコクーニャン	ETC	5.7
283	277	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.6818
284	268	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.6666
285	281	タズ マニア	ACT	5.6486
286	279	アフターバーナーII	SHT	5.6176
287	278	バットマン・リターンズ	ACT	5.6086
288	280	スーパーH.Q.	RAC	5.6086

◎オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①……やめましょう! むやみな! 点投票&メーカーさんの組織投票! (笑)

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】12月号の返事。予想屋さんと同じ予想をするなら、ファンクラブやってみましょう。予想屋さんの了解もいると思うけど?(島田理佐) ううっ……、いつもハズしてばかりのこんなオレなのに……。というわけで、まだまだそんな資格はオレにはないから、その話はナシにしておこうぜ(いつか面白い企画をするからさ)。で、「Vay」のオッズは6.7301でいこう。

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②：各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点付きの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
289	283	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.5151
290	284	マージャンCOP電	TAB	5.5085
291	286	究極タイガー	SHT	5.4814
292	289	FZ戦記AXIS	ACT	5.4732
293	285	エグザイル	A-RPG	5.4594
294	288	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4444
295	290	アイル・ロード	RPG	5.4341
296	292	モンスターレア	ACT	5.4313
297	287	ルナーク	ACT	5.4133
298	291	DJボーイ	ACT	5.4056
299	282	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.4032
300	295	ファイナルブロー	SPT	5.3693
301	296	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3661
302	297	ランボーIII	ACT	5.3614
303	294	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.3181
304	298	パワーアスリート	ACT	5.2884
305	300	アトミック・ロボキッド	SHT	5.216
306	301	ファットマン	ACT	5.1917
307	299	G-LOC	SHT	5.1666
308	302	ターボアウトラン	RAC	5.1351
309	303	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1023
310	293	ストームロード	ACT	5.0833
311	305	スーパーエアウルフ	SHT	4.9756
312	304	A列車で行こうMD	SLG	4.969
313	306	ザ・キックボクシング	SPT	4.9565
314	308	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.92
315	307	メガトラックス	RAC	4.8598
316	309	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.823
317	310	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
318	312	インセクターX	SHT	4.7586
319	311	ヘビーノバ	ACT	4.7562
320	313	獣王記	ACT	4.5958
321	315	アレックスキッド 天空魔城	ACT	4.5896
322	314	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5882
323	317	コスミック・ファンタジーStories	RPG	4.5085
324	318	港のトレジャ	RPG	4.461
325	321	セイントソード	ACT	4.4521
326	316	SDヴァリス	ACT	4.4444
327	319	JUNCTION	PUZ	4.4423
328	320	火激	ACT	4.4222
329	323	レッスルウォー	SPT	4.3518
330	322	サンダーフォックス	ACT	4.3389
331	324	スペースインベーダー90	SHT	4.3229
332	325	スーパーハイドライド	A-RPG	4.3117
333	328	アネット再び	ACT	4.2957
334	327	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.25
335	326	ファンタジア ミッキー・マウス・マジック	ACT	4.2465
336	330	カース	SHT	4.1622
337	329	ズームノ	PUZ	4.1574
338	331	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1338
339	332	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	4.1093
340	337	ああ播磨灘	SPT	3.9285
341	335	デスプリンガー 秘められた紋章	RPG	3.8028
342	334	四天明王	ACT	3.7903
343	333	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7674
344	336	ストリートスマート	ACT	3.4698
345	339	おそ松くん はちやめちや劇場	ACT	3.3211
346	340	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.3131
347	338	邪神ドラクソス	ACT	3.2812
348	341	中嶋悟監督F-1 HERO MD	RAC	3.2037
349	342	ラスタンサーガII	ACT	3.1755
350	344	XDR	SHT	3.1341
351	343	ダブルドラゴンII	ACT	3.1208
352	345	ソードオブソダン	ACT	3.0253

オッズ表D・E寸評

なるかソダン最下位3年目突入

「ちょっと怖いけど……」の口表に「あまりに怖くて、逆に買いたくなる(笑)」E表のソフト動向だが、今月は先月ソダンの首取り宣言をした「播磨」が、ふがいなくもつま先ひとつで3点台に引っかかれ、かつてソダンの後継者とまで言われた「ウッドストック」大臣までもが、「ドラクソ」「中嶋」に遅れをとる始末。怒りの帝王ソダンが就任2周年を前にどう出る?

【11月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表】最後は11月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&ニンジンソフト「アウターワールド」の当選者を発表するぞ。年の最後を飾り、今回めでたくソフトセットが当たった人は福岡県・水谷史郎くん、熊本県・川井正信くん、茨城県・松野敏夫くん、広島県・本田英也くん、神奈川県・上田学くんの5名だ。おめでとうな。

初公開

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

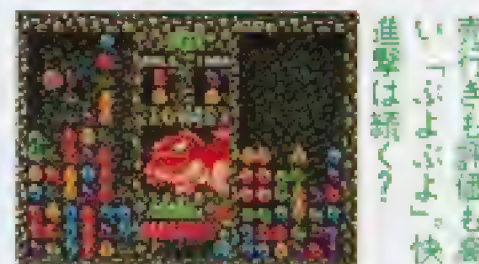
読者レース得票トップ10!

読者得票数トップ10ソフトランキング表

順位	得票数	ソフト名	発売日	読者評点	得票数
1	21	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	'91・7・26	8.5591	15,835
2	11	シャイニング・フォース	'92・3・20	8.8176	14,101
3	49	スーパーモナコGP	'90・8・9	8.103	12,710
4	81	シャイニング&ザ・ダクネス	'91・3・29	7.923	12,035
5	3	ぶよぶよ	'92・12・18	9.0032	10,487
6	8	アドバンスド大戦略	'91・6・21	8.8711	10,186
7	94	ファンタシースターII	'89・3・21	7.7523	9,005
8	12	LUNAR	'92・6・26	8.8168	8,484
9	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	'92・11・21	8.7364	8,481
10	148	ストライダー飛竜	'90・9・29	7.2937	7,696



1位はさすがにソニックでした。売上げ1位もこのソフトだぞ。



「ぶよぶよ」は、進撃は続くぞ。

人気高けりゃいいゲーム?これがメガドラ売上げ順位だ!?

さ〜てさ〜て、毎度おなじみのデータ特集だけど、最近では新ハードネタとかにばかり、かかりきりだったので、今回は初心(?)に戻ってホンのちょいネタをまとめてみたぞ。というわけで、今回のお題は、知られているようでじつは誰も知らない(なんと編集担当も知らなかったらしい)読者レースの投票数関係のお話をするぞ。こいつは意外な結果になるぞ?

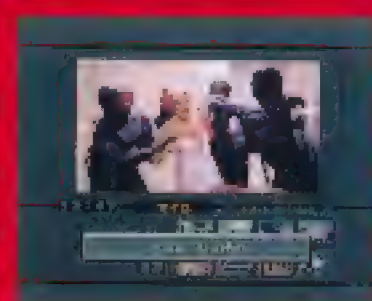
で、早速上の表を見てほしいんだけど、読者レース開始から、約3年間の累計投票数を多い順に並べてみた結果がコレなんだ。読者レースのオッズ表A〜Eにランキングされているソフトの評点は、参加してくれたみんなの点が、今も全平均点に反映されているわけなんだけど、特にみんなの人气が高かつ

たソフトが上のソフト違ってわけた。

意外な順位も中にはあるけど、じつは興味深いことに、この順位ってのはソフトの累計売上げ順位と結構似ているんだよね(ちょっと違うものもあるけど...)。メガドラソフトの売上げトップ15は、今度出るソフトのカatalog本(12月13日発売予定)に載せてるから、そちらを見てもらうとして、ここで肝心なのはソフトの人气とゲームの面白さは違ってくるかな。また、セガさんに言うなら、ここらへんのソフトが、ユーザーみんなの反響が大きかったソフトなんですよ、ということもあるね。唯一入ってきたCDソフトが「LUNAR」であることを考えると、RPGの要望も強いみたいだし、今後も期待したいよね。

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、帰ってきたセガのバーチャルシネマ「ナイトトラップ」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。斬新な映像とシステムが光るこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

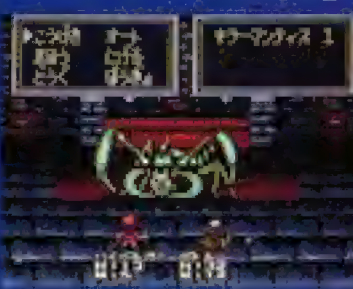


「ナイトトラップ」は何着だ? 今月の着順予想。謎の予想屋の予想は、なんと8着らしいぞ?

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

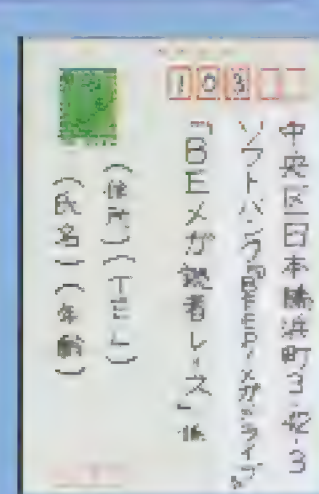
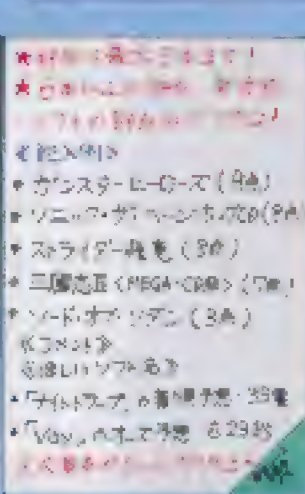
ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ビタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はシムスのMEGA-CDオリジナルRPG「Vay〜流星の鐘〜」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想



意外と売れ行きも良かったらしいけど、評価はどう?

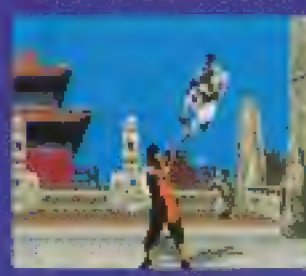
BEメガ読者レース参加者募集中!!



今回は参加してくれた人の中から5名に、あの「モータールコンバット」のジェネシス版と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってきてくれ。

締切は1月4日だぞ。

今月のにんじん!



メガドラ版も出ちゃうけど、一足先に!

BEメガ編集部総評

今年最後の読者レースは、上位下位とも、それほどの変動もなく、静かなまま終わったね。とりあえず年末のお買物は、上位陣のソフトをチェックすれば、いい年末年始を迎えられるんじゃないかな。今年1年だけでもいろんなことがあったけど、来年はついにセガの新ハードも始動し、新たな時代がやってきそうだね。その時は、読者レースももちろんみんなとともに頑張る予定だ。来年もヨロシクね。

THE SCENE OF J-LEAGUE

ゴンゴール、Jリーグへ届く! 昇格は磐田と平塚に!!

VOL 6



なかなか実力が発揮できないレッズの新外国人ライン。この日もルムメニゲ欠場でダメかと思いましたが、かろうじてPKで1得点。これから期待。



カタール以降、なかなか本調子に戻らない感のある福田。しかしこの日は気合でカバーし、ス々の得点シーンも。



ナビスコカップから攻撃面では絶対調のジェフDF中西。タイミングのいいオーバーラップからのミドルシュートは、ジェフのパターンの1つになりそう。



良くも悪くもジェフはリタイしたい。後半の疲れが試合に影響。

レッズ、泥沼脱出!! 延長でジェフ下す!

LEAGUEクイズ メガカルチヨ

オーレーオーレー。さて、先月のメガカルチヨはどうだったかな? 当選者ラース、2-1でサンフレッチェ、1は下のハミダシ欄に載っているから確認してちょうだい。さて、今月のメガカルチヨなんだけど、12月15日の第2ステージ後半最終戦から1鹿島アントラーズVSヴェルディ川崎2横浜フリューゲルスVSサンフレッチェ広島3清水エスパルスVS横浜マリノスの3試合を次号は年末進行の関係上、結果と当選予想してくれ。先月全ハズレのメガバ

クチャー森崎の予想は、PKでアントラーズ、2-1でサンフレッチェ、1-0でエスパルスの勝ち。よって予想ワードは「カ・チ・ガ」だ。まあ、この予想はあくまでも参考として、「メガカルチヨ」係にどんどんハガキを送ってくれ。正解者の中から抽選で5名にお好みゲームソフトをプレゼントしよう。次号は年末進行の関係上、結果と当選者の発表は3月号とするぞ。

2ndステージ第18節(12/15)組み合わせ

鹿島アントラーズ×ヴェルディ川崎
1勝2敗(鹿島) 2勝1敗
浦和レッズ×ガンバ大阪
3敗(駒場) 3勝
横浜フリューゲルス×サンフレッチェ広島
1勝2敗(三ツ沢) 2勝1敗
清水エスパルス×横浜マリノス
1勝2敗(国立) 2勝1敗
名古屋グランパスエイト×ジェフ市原
3敗(瑞穂) 3勝

カルチヨワードで応募

メガカルチヨ

順位	チーム名	勝数	負数	得点	失点	得失差
1	ヴェルディ	12	2	33	9	+24
2	エスパルス	11	3	21	8	+13
3	アントラーズ	8	6	25	21	+4
4	フリューゲルス	8	6	18	20	-2
5	マリノス	7	7	23	21	+2
6	サンフレッチェ	6	8	26	23	+3
7	ガンバ	6	8	21	28	-7
8	ジェフ	5	9	25	31	-6
9	グランパス	4	10	18	23	-5
10	レッズ	3	11	11	37	-26

カルチヨワードは

カ・チ・ガ

・自分の住所
・氏名(姓・名)
・電話番号
・好きなチームと理由
・お好みのゲームソフト

今回の締め切りは、12月14日まで(消印有効)。結果の発表は3月号(2月8日発売)の予定だ。

ホームチーム	2差以上	1差	PK	PK	1差	2差以上	アウェイチーム
アントラーズ	×	ガ	カ	ル	チ	ヨ	ヴェルディ
フリューゲルス	×	ガ	カ	ル	チ	ヨ	サンフレッチェ
エスパルス	×	ガ	カ	ル	チ	ヨ	マリノス

11月17日、ジェフvsレッズ。川淵チェアマンの激に発奮したのか、この日のレッズは勢いがあつた。左右から、鋭く切り込みジェフゴールを襲う。しかし、ジェフも粘って逆に25分、ドリブルをカットした新村のパスを中西がゴール。この後、勢いはジェフに傾いたが、パベル、ルムメニゲと主力を欠く両チームは決めた手がなく1-0で前半終了。後半に失点の目立つジェフから見れば、不安な点差だ。それを証明するかのように69分、広瀬のフリーキックを福田がヘッドで押し込んで同点に追いついた。その後、お互いにPKを決め2-2で迎えた延長後半2分、ジェフゴールの混戦から水内が蹴り込んでサヨナラ勝ち。ついにレッズは連敗をストップしたわけだが、今後もこの勢いを続けてほしいものだ。

順位	チーム名	勝数	負数	得点	失点	得失差
1	ヴェルディ	12	2	33	9	+24
2	エスパルス	11	3	21	8	+13
3	アントラーズ	8	6	25	21	+4
4	フリューゲルス	8	6	18	20	-2
5	マリノス	7	7	23	21	+2
6	サンフレッチェ	6	8	26	23	+3
7	ガンバ	6	8	21	28	-7
8	ジェフ	5	9	25	31	-6
9	グランパス	4	10	18	23	-5
10	レッズ	3	11	11	37	-26



セカンドステージかぎりでの決まったレッズのトリビゾンノ。だが体を張ってオツツェと競り合う。ラフだが気迫溢れるアルゼンチン人だ。

さて、そろそろ第2ステージも終了だが、すでに天皇杯が始まっている。優勝候補筆頭は、やはりマリノスとヴェルディ。3連覇を狙うマリノスに対し、先日の対戦で6年ぶりにマリノスに勝ったヴェルディ。順当なら準決勝で激突するので注目だ。もちろん第2ステージ大活躍のエスパルスやJ昇格のジュビロ、ベルマーレ、今回は見送りとなったレイソルも期待できそうだ。1発勝負だけに、実力+運が勝敗のカギを握るかもしれない。

順位	プレイヤー	チーム名	点
1	ティアス	マリノス	24
2	アルシンド	アントラーズ	19
3	武田修宏	ヴェルディ	16
4	パベル	ジェフ	16
5	三浦知良	ヴェルディ	15
6	永島昭浩	ガンバ	12
7	エドゥー	エスパルス	12
8	高木琢也	サンフレッチェ	11
9	黒崎比差支	アントラーズ	11
10	前田治	フリューゲルス	10

メガカルチヨ前回の結果

前回の全国グチャゴチャのコンディションから、一戦サッカー日よりとなった11-17。上位チームが順当に勝ち残ったわけだが、気になる3試合の結果は、こうだった。マリノス0-0ガンバ、エスパルス2-0グランパス、サンフレッチェ1-3ヴェルディ。つまりカルチヨワードはメ・カ・チ・ガ。応募総数2145通のうち正解はわずか7通。東京都の向後知一君、富山県の利田真君ほか3名にソフトを送るぞ!

BE-MEGA

← WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION

ニュース

アンド

インフォメーション



NEWS

セガがCATVによるゲーム配信システムを開発
全国での事業化を目指し都内でテストを開始!

セガは関電工と共同で、ケーブルテレビ(CATV)によるゲームソフトの配信サービスシステムを開発した。CATV局から通常のチャンネルを使って25~100本以上のゲームプログラムを繰り返し送信し、加入者はこれを専用のレシーバで選択・受信して、保存するというもの。既存の同軸ケーブルによる映像

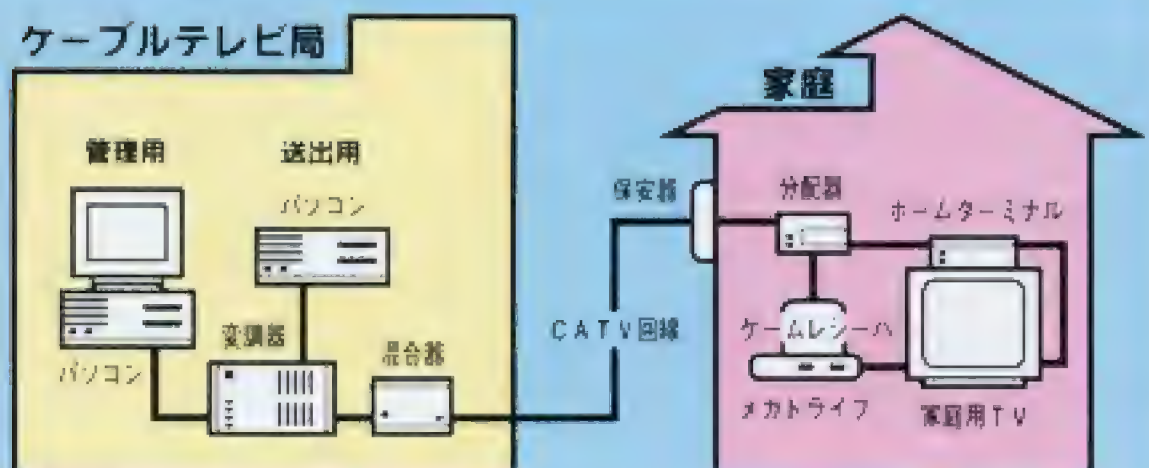
回線を使うため、レシーバ以外に新たな設備が不要で、また1秒間に2Mビットが送信でき、伝送時間や経費が電話回線に比べ少ない。でも最大のメリットは、これを使えばいつでも好きなゲームを選んで楽しめること。また「発売前にテストプレイをしてもらえる」(セガ)といったことも検討されている。利用

料金などについては未定だ。

このサービスの本格的な事業化のため、12月8日から東京ケーブルネットワークの協力で、都内・文京区などの500世帯を対象にモニターテストを実施中。局側の設備も安価なことから、早ければ'94年中には各地のCATV局でサービスが始まるかもしれないぞ。



レシーバはNECとの共同開発。プログラム用の16Mメモリ(増設可)と、256Kのバックアップ用RAMを搭載。



NEWS

ヤマハがセガ次世代機のファミリーに
音楽機能を強化した上位互換機発売

セガ次世代機への技術協力をしているヤマハは、その新ハードの互換機を発売すると発表した。同社は12月1日から、セガのキッズコンピュータ「ピコ」にFM音源やMIDI端子などを加えた上位互換機「コペラ」の販売を開始している。

32ビット機については「上位互換にするかなどの仕様は未定」(ヤマハ広報)とのことだが、セガ機より音色を増やす他、MIDI端子をもたせるなど音楽機能を強化し、専用ソフトの発売も検討しているようだ。発売は94年末~95年で、名称や価格などもまだ未定だが、セガにとっては強力なパートナーが増えたと言える。同様の協力関係にあるビクターの動きも気になる!



SOUND

元S.S.T.の2人がB-univを結成
第1弾はV.R.& OUT RUNNERSだ!

夏のフェスティバルで、解散してしまったSSTバンドだが、並木晃一、光吉猛修の2人が新ユニット「B-univ」を結成した。第1弾はファン待望の「アウトランナーズ」&「バーチャレーシング」で、彼らによるアレンジ版とゲームオリジナル音源を収録した2枚組だ。アレンジは今までのフュージョン路線に加え、ハウスやニューウェーブ的なものも取り入れている。1月以降「バーチャファイター」のシングルや音楽を担当したビデオもでるぞ。



第1弾はCD2枚組の豪華版。3800円(税別)で、12月15日発売。

EVENT

セガ・バーチャルシネマの試写会が開催
銀幕で見る「夢見館のナイトトラップ」

11月16日、セガ主催のバーチャルシネマ試写会「夢見館のナイトトラップ」が東京で開催された。250インチの大画面で「夢見館の物語」と「ナイトトラップ」のダイジェスト版を見せられた約200名の観客の中には、MEGA-CDの性能を知らなかった人もいて、その滑らかな動きに驚いた様子だった。またその後、渡辺浩武氏を進行役に業界のスペシャリストたちが参加して行われたトークショーでは、ゲームの進化について大胆な意見が交わされていた。



セガの姿勢を高く評価し「MEGA-CDはまだやれる」とセガスタッフを激励(?)した渡辺浩武氏

参加者は寺沢武一氏、森泰一氏、原田大三郎、みうらじゅん氏。専門家だけに手厳しい感想も



INFORMATION ■メガドライブソフトの最新情報をお届けしているセガ・ジョイジョイテレフォンに、ユーザーからの要望が多い林原めぐみさん(PART 1: 12/15まで、PART 2: 12/16-31)、渡辺浩武さん(1/1-15)がゲスト出演する。電話番号は、札幌: 011-842-8181、仙台: 022-285-8181、東京: 03-3743-8181、名古屋: 052-704-8181、大阪: 06-333-8181、広島: 082-292-8181、福岡: 092-521-8181。

EVENT

超ハイレベルバトルが場内を魅了
「ぶよぶよフェス'93」は大成功!

11月14日、東京・新宿でコンパイル主催による「ぶよぶよフェスティバル'93」が開催された。ゲーム大会には会場に入りきれないほどの希望者があり、その中から勝ち残った上位32名による本戦は、大連鎖が矢継ぎ早に繰り出されるハイレベルな展開に。またコスプレ大会には、高校生など10チームが参加して、場内を魅了(?)していたぞ。こんなに盛り上がった「ぶよ」なんだから、近々新作の正式発表だってあるかもね。



優勝は、ペーマが編
を破った高橋君(16)。

本誌「BEEP/GG」担当
は、即席ナスグレイブ
を披露して特別賞に

INFORMATION

春麗、キャミィのイメージに
合う声は誰? 映画「ストⅡ」の
希望声優投票締切迫る!

カプコンはストⅡの劇場用アニメ('94年夏公開予定)で、声を担当する声優の希望投票を実施中だ。締切が近いぞ!

応募方法■ハガキにスハⅡ
に登場するキャラクター16
名の声を誰に担当してほしいかと、必要事項を明記し、
〒163-91 東京都新宿郵便
局私書箱27号ストⅡプロジ
ェクトルームB P係まで(締
切12/17)。抽選で300名に
オリジナルグッズが当たる。



TOY

バーチャルシューティングが
さらにパワーアップされた!
「ロックオンバズーカ」新発売

セガ公認チームが2,000以上にもなるほど大人気の「ロックオン」に、パワーアップタイプの「ロックオンバズーカ」(12月10日発売/7,200円)が登場だ。散弾のように複数の敵を同時にヒットできるハイパーワイドショットや、連射機能などを新たに追加した。対戦が盛り上がるぞ。



GOODS

パッドの次はサウンドも
コードレス ビクターの
レス・ホンで快適プレイ

日本ビクターから低価格で高性能のコードレス・ヘッドホンHP-W330 Sが発売された(12,500円)。音の信号を光の明るさに変換して送る赤外線方式を採用し、雑音のないクリアな音が楽しめる。夜間などヘッドホンが必要なときも、これとワンダーメガM2で、完全なコードレスライフが送れるぞ。



NEWS

F1ゲーム開発にプロの助言!
デーモン・ヒルがセガに来社

10月20日、セガ本社にウィリアムズのF1パイロット、デーモン・ヒルが訪れた。今回の訪問は「開発中のMEGA-



CDソフトや業務用F1ゲームに、プロの経験を盛り込むためのアドバイスが目的」(セガ広報企画)とのこと。リアルな作品が期待できるね。

NEW RELEASE

CD 一夜一代に夢見頃/平松愛理

恋愛をテーマにした歌詞
なんだけど、あくまでも
明るく楽しめちゃうのが
ポイント。スタレビの根
本要とのデュエットは結
構いい雰囲気ですね。

●ポニーキャニオン
12. 17発売/¥3,000



CD Singles/FAIRCHILD

解散したのは残念だけど、
そのポップなサウンドは
残っているぞ。というわ
けて、全12枚のシングル
を発売順に収録したベス
トアルバムを聴こう。

●ポニーキャニオン
12. 17発売/¥2,500



CD SEASON'S GREETINGS/山下達郎

アカペラやフルオーケス
トラなどでスタンダード
ナンバーを歌った、この
季節にピッタリのアルバ
ム。名曲「クリスマスイ
ブ」も英語版で収録だ。

●MOON RECORDS
発売中/¥2,900



CD あした天気になあれ/森口博子

いままでは元気なノリの
イメージが強かったが、
今回は落ち着いた曲を
中心に構成し、ボーカ
リストとしての幅広さを
感じさせる仕上がりが
だ。

●キングレコード
発売中/¥3,000



CD VITAMIN 電気グルーヴ

10曲中4曲がインスト。
歌詞やフレーズもリフレ
イン的な構成にして、12
インチ的な雰囲気強く
している。全体的にスッ
キリとした印象なのだ。

●キューンソニー
発売中/¥2,800



CD ビデオゲームグラフィティVol.10

グラフィティ10作目は、
「エアコンバット」など8
タイトルのオリジナルサ
ウンドとアレンジ3曲を
収録した豪華2枚組。歌
入りアレンジ版もあるぞ。

●ビクターエンタテインメント
12. 16発売/¥3,900



CD HOPE 矩形波倶楽部

メンバーの入れ替えによ
り生まれ変わった矩形派
倶楽部のセカンドアルバ
ム。「歌いたくなる」よ
うなメロディアスなサウ
ンドがウリなのだ。

●キングレコード
発売中/¥3,000



秋葉原の「ソフマップ」はMDソフトがぎっしり!

ショップ紹介第2弾は、東京・秋葉原にあるソフマップ本店1Fだ。17店舗あるソフマップの中で、ここは家庭用ゲーム機が専門。「来れば何でもある」を目指す同店は、MD関連ソフトも常時150以上のタイトルを用意している。天野店長は「セガにはセガの良さがあり、今後ますます伸びるでしょう」とセガコーナーの拡充に意欲的だったぞ。



BEメガ読者にテレカプレゼント!

今回紹介したソフマップ本店1Fで(他店はダメ)5,000円以上購入の際、レジでBEメガを見せると特製テレカがもらえるぞ。先着20名だから急げ! 場所は秋葉原駅から中央通りを北に向かって3分。年中無休で、営業時間は午前10時半~午後8時、日・祝は午前10時~午後7時だ



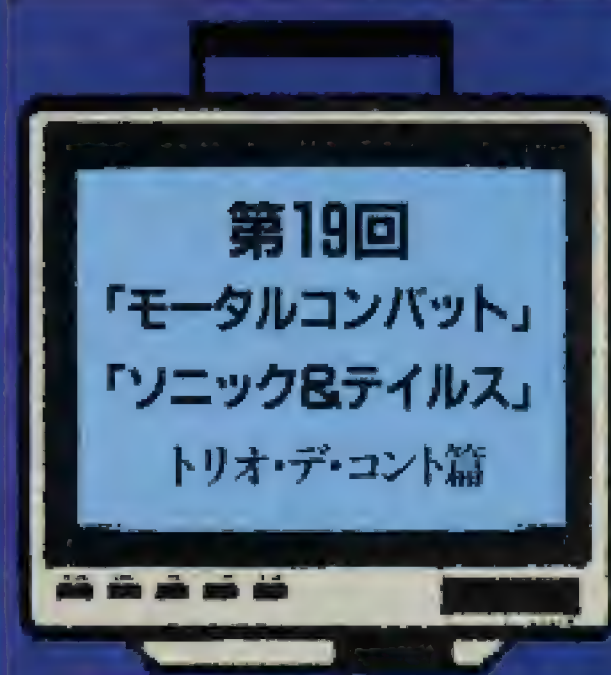
海外ソフトも始めました!



「スイッチ」の独創性が好きという天野店長(左)と、自身もマークⅢ時代からユーザーであるセガコーナー担当の田島さん。3DOなどの海外コーナーも新設。ソフトを予約すると特典もあるぞ!

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定: 12月17日「夢見館の物語」、12月24日「ファンタシースター」お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項: ①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切りは、特に指定がないものはすべて1月7日(消印有効)。



BEメガ CM

「隊長、今月は新規参入のアクレ임がCMを出してきましたね」「どうでもいいが、この映像には頭がクラクラするな」「PSのCMも近々登場しますよ」「ワクワクするな、こりゃ。」



好評
オンエア中

「モータルコンバット」

30 Seconds

放映期間: '93年12月~2月/収録: '93年9月19日
制作: 廣済堂プロダクション/演出: 佐々木徳治

初めに紹介するのは、アクレ임ジャパンの「モータルコンバット」のCMだ。30秒で64カットという超高速の展開には圧倒させられるぞ。

1 スラム街で叫ぶ少年

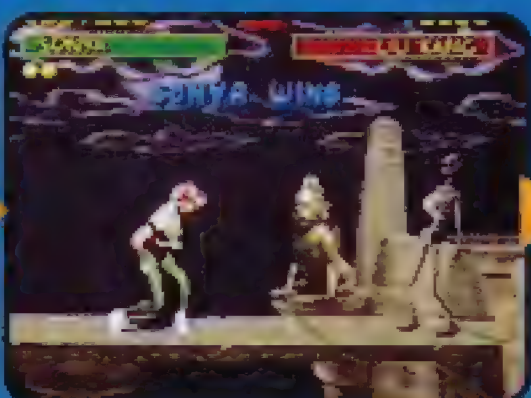


「モータルコンバット」

2 次々と入るロゴや...



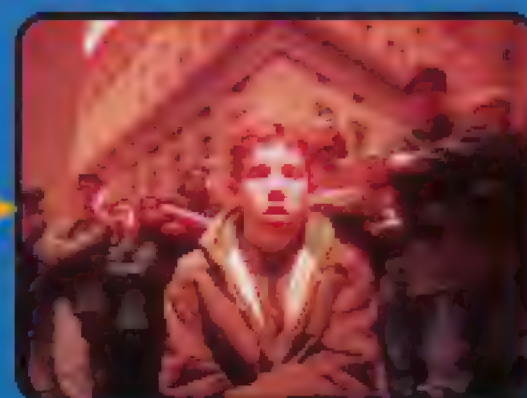
3 ゲーム画面...



4 バンナップして...



5 何かに見入るように座り込む少年



6 まだまだ続々とゲーム画面が...

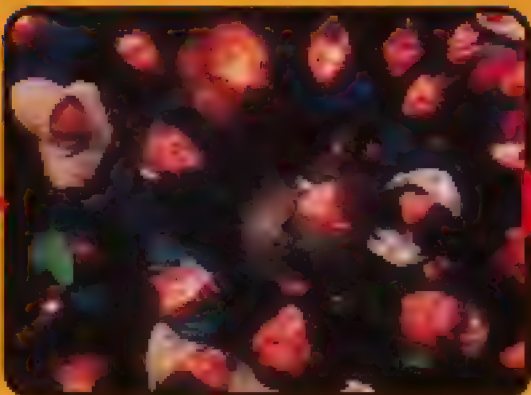


7 今度は別の人に伝播したらしい



「モータルコンバット」

8 群がる群衆



9 いきなりロゴがバーンと!



10 社名ロゴも入るっす



END

好評
オンエア中

「ソニック&テイルス」

トリオ・デ・コント篇 15 Seconds

放映期間: '93年11月5日~/収録: '93年11月1日
制作: (株)電通、(株)アームズ/演出: 高橋康雄
ナレーター: 妻のぼる/アニメ: 白組

お次のCMは、エッグマンとソニック達のドタバタ劇が楽しめる「ソニック&テイルス」のCMだ。エッグマンの叫び声は必聴ものだぞ?

1 ゲームギアを背景におなじみの2人が...



「ソニックとテイルスが」

2 追いかけるエッグマン



「ゲームギアで大暴れ」

3 でも返り討ちにあってドタバタに



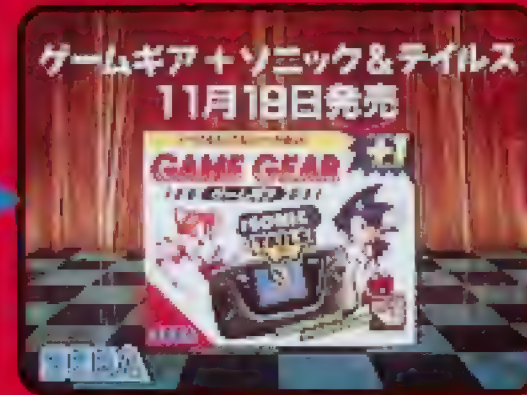
「手のひらサイズの超高速アクション」

4 2人で仲良くポーズ



「ソニック&テイルス」

5 こんなものもあります



「プラスワンがお買い得!」「セーガート」

END

CMおもやま話 ①

もとはアメリカで作られて、あちらでオンエアされていた「モータルコンバット」のCMですが、今回これを日本で流すにあたっては、アメリカ以上のアップテンポを出すために、だいぶ編集し直してあります。30秒で64カットという膨大なカット数はアメリカ版のほぼ倍のカット数なのですが、この中にゲームのマー

クや叫び声を効果的に織りまぜることで、「今のはいったい何だったんだろう?」という意識を持ってもらい、ゲームのロゴやタイトルを印象づけようとしているわけです。ここまでのカット数を使ったCMは、いままではほとんど例がないと思いますが、皆さんの感想はいかがでしょうか。〈廣済堂プロダクション〉

CMおもやま話 ②

ソニック関係のソフトは今までたくさん登場しましたが、今回はゲームギアのコアユーザーである低年齢層を意識したCMになっています。つまりゲームの具体的な内容どうこうよりも、エッグマンとソニック達のおもしろい動きを全面に出すことで、「愉快で楽しいよ」という世界観を見せているわけです。ちなみに、

エッグマンがソニックにやられているところで出す叫び声は、CMの制作スタッフが吹き込んだものなんですよ(笑)。

CGを使ってちょっと違った雰囲気を出しているエッグマンの姿も見ものでしょう。

〈セガ宣伝部〉

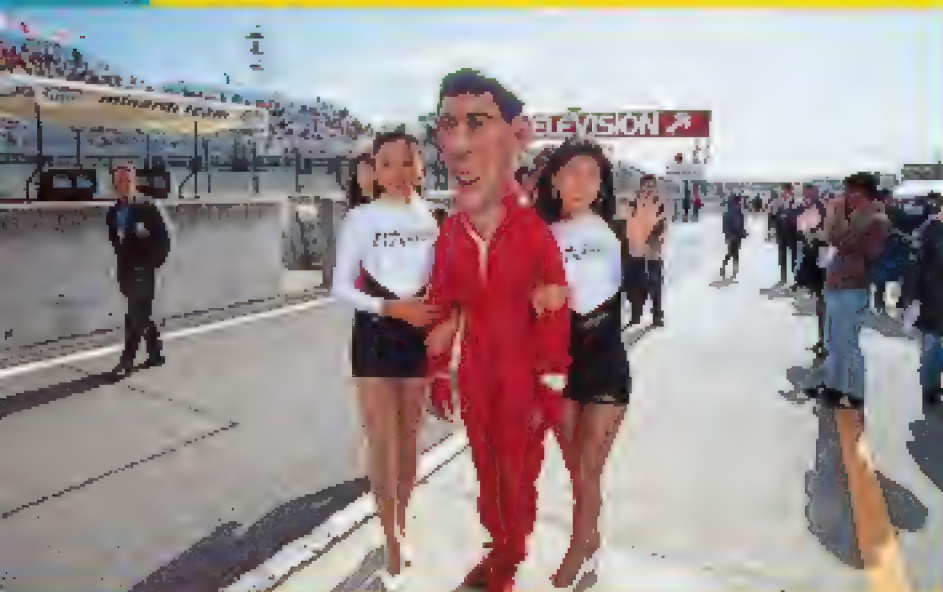
【CM探偵団情報大募集】 CM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受け付けているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月はなんと、高橋由美子ちゃんの色紙が当たったにも関わらず、しっかりした理由で辞退してきた神奈川県の中谷生くん(中谷 生)にソフト1本だ。色紙も再抽選をするから希望者は応募するべし。

BE MEGA RACING FREAK Vol.8

F1 GRANDPRIX
in JAPAN
1993.10.22~24



初表彰台を射止めたハッキネン



セナ人形のお通り行列



ニチンもスポンサーとしているロータスのレースクイーンです

セナ〜プロスト〜ハッキネン それぞれの世代で1-2-3

10月24日鈴鹿サーキットで開催されたF1日本グランプリは、15万人を超える人々で盛り上がった。観客席にはブラジル国旗や日の丸にまざり、トリコロール（フランス国旗）が目立つ。もちろんアラン・プロストのラスト・ランを目に焼きつけようとするファンによるものだ。観客の熱気はドライバーにも伝わり、予選から白熱のバトルが展開された。中でも注目を集めたのは名門復活に燃えるフェラーリ。予選2日目、ベルガーがトップに立つが、それをセナ、プロスト、ハッキネンが次々に更新。結局、今年4度目のワールド・チャンピオンを決めたプロストがポールを決めた。決勝では、さらに波乱の展開となる。2番手セナがスタートでプロストを制し、トップでオープニングラップを奪取。プロストが虎視眈眈と背後から狙う。この最後のセナ・プロ対決に水を差したのが通り雨。天はセナに味方し「雨のセナ」が優勝。2位にプロスト、3位にはハッキネンが入り、トップを目指す者、去りゆく者、次代を担う者、それぞれの想いが表彰台にめぐった。

日本GPではセナとプロストの握手は見られなかった。



結果逆転大勝利に終わったアラン・プロスト



ウィリアムスの横につくセナのマークなのだ



地元で燃えた右京だがエンジントラブルでリタイヤ残念



ヘネキンのキャンペーンマン
チヨマンは今春はいなかった

Virtua Fighter バーチャファイター

ついに登場!ゲーセンに急げ!!

バーチャファイター



あの「バーチャレーシング」を手掛け、セガの数々の名作を世に送り出してきたセガAM二研が開発した、世界初の3次元CG格闘アクション「バーチャファイター」。ポリゴンで構成されたキャラの動きは、超ハイスピードプログラムによって、表現が困難と言われた人間の動作と、偶発的な要素の多い格闘技のスピードあるアクションを見事なまでに見せつけてくれる。一目見れば、キミも「バーチャレーシング」をはるかに超える衝撃を受けるはずだ。未来のCGゲームの姿を見せてくれる「バーチャファイター」からは、もう目が離せないぞ!

まだか、まだかと待たれていたセガのアーケード超大作「バーチャファイター」がついにゲームセンターに登場した。12月上旬の今の時点では、まだ入っていない店も多いかもしれないが、大きめのゲームセンターではすでに大々的にデビューを果たし、人だかりができてはいるはずだ。見た目のインパクト、単純で熱くなれる操作、そして超リアルな技の数々に、誰もが見て驚き、やって驚くことは、このBEメガが120%保証するぞ。まずは、近くのゲームセンターに直行して、この「バーチャファイター」を体験してくれ。

さて、「バーチャファイター」の基本ルールだが、操作のほうは8方向レバーと3ボタン（防御、パンチ、キック）からなっており、1試合は2本先取で勝ちとなる。勝つ条件は、相手の体力をすべて奪うか、リングアウトさせるかで決まる。ちなみに1ラウンドは30秒だが、スピーディーな試合展開のこのゲームにはコレで十分だ。もちろん、乱入プレイも可能だから、多くのギャラリーを前に、熱い戦いを見せられるぞ。

主人公アキラの勝ちゼリフ「十年早いんだよ!」は、絶対流行語になると見た。まずはゲーセンへGOだ!

流麗にして豪快! ハイスピードな爽快感がスゴイ!!

「バーチャファイター」は8人のキャラが登場し、それぞれ違った流派の技を見せてくれるが、どのキャラにも共通した基本的な技がある。とにかく基本技を覚えるだけでもだいぶ違ってくるので、初プレイから日の浅い人は、まずはそこからマスターしよう! ちなみに、防御はこのゲームの基本中の基本なので、防御ボタンはしっかり使うこと（押している時のみ有効）。右の技も必修だぞ!!



去る11月26日、セガ新製品発表会で堂々お披露目された「バーチャファイター」専用さよう体スーパリーメカロも大迫力



パンチ、パンチ、キックと連続で押すだけでも、見事な連携技を出せる

斜め上とともにキックボタンが決められ、強力なジャンプ蹴り上げが入る。スキをつければ痛快!



相手が転んだら、上パンチボタンでトドメを刺しにいこう

防御は基本中の基本だ。ダウンを奪われたら、防御ボタンを連打しろ。横に起きあがるぞ



レバーを2回相手と逆方向に入ればクイックバックができる。逆なら間合いを詰められるぞ。投げ技はパンチ+防御だ

主人公の名はアキラ 究極の八極拳が炸裂する



「バーチャファイター」の主人公の名は、結城晶。約半世紀前、旧日本軍が清朝親衛隊から盗み出した八極拳の極意をもとに完成したと伝えられる究極武術の唯一の伝承者である。だが「バーチャファイター」最大の魅力は、登場する技がすべて実在の



格闘技の技ということにある。中でもジャッキーとサラは、あのブルース・リーが提唱した流派、截拳道の使い手なのだ。サラのイリュージョンキック(斜め下+キックボタン2回)はまさにブルース・リーそっくり! 各技を使いこなせば最高だぞ。



AM二研ブランド発足!

セガの新たな時代が始まる...

に書いていってもらってるんです。

今展示してあるバージョンは毎日数時間おきぐらいに内容が変わってまして、だんだん良くなってきてるんですけど、現時点では「技がない、キャラの個性がない、飛び道具がない」って言われるのが、すごくイヤなんです。このゲームって、基本的な技がシンプルだし、逆にマグレでも勝てる可能性を残したかったから、はじめのうちは、みんなガチャガチャやるだけで、せいぜい共通コマンド技を出すだけで終わってしまうんですよね。

だけど、とりあえずガチャガチャやってるだけでも、マグレで1~2コの技は出るようにしてあるんですよ、今は。プレイヤーのあらゆる操作を想定し、偶然入りそうなコマンドを分析したうえで、ボタン系の(隠された)コマンドで出せる技や、レバー系のコマンド技を入れてる最中なんですけど、これが使えるかどうかで、プレイヤーも例えばスキーをやる人みたいに、初級、中級、上級...といったレベルが出てくるでしょうね。

とりあえず、共通コマンド系の技を出せるのが初級で、次に特殊なコマンド技を使い出すのが中級。そして、さらに難しい特殊コマンド技を使えて、しかも状況を作りながら技を出せるようになる人が上級者といったところでしょうか。だから初めてプレイして物足りなく終わっちゃった人は、次からコマンドとかも意識してプレイしてほしいですね(※

編集部からひとこと：格闘ゲームでよくあるコマンドも結構使えそうだから、いろいろ試してみるといいぞ)。とは言っても、初めてプレイするカップルどうしても、結構いい勝負になる簡単な操作もウリなので、単純にやって爽快感を味わってもらってもほしいです。

ちなみにキャラクターの強さですが、ジャッキー、サラあたりははじめから強いので、初心者にもオススメです。ラウやパイも“スーパー回し蹴り”などハデな技が多くて強いから、いいでしょうね(※編集部はラウの踏みつけく敵がダウンしたら、すかさず上+パンチ>をオススメだ)。主人公のアキラは、中級者以下の人はなかなか勝てないでしょうが、上級者になると結構強くなります。影丸、ジェフリー、ウルフも同じように、特殊技が出せれば強いですね。この本が出る頃には、もうゲームセンターでも遊べるはずですよ。とにかく見て、触って楽しんでほしいですね。



セガAM第二研究開発部
鈴木裕部長

口コ使定にココココの鈴木部長。デザインに関して「俺の木の木が好きなんです」とのこと。

爽快感がいいんですよ

●今回の「バーチャファイター」は、セガAM二研のブランドが全面に出され、セガ社内でも異例の強力なバックアップが展開されていることから、いかに大作かがうかがえる。そこで、ついにデビューを果たす「バーチャファイター」について、おなじみの鈴木裕部長に語ってもらったぞ。これを読めば、ゲームがさらに数倍楽しくなるはずだ。

■鈴木：今、開発してる段階では(インタビューは11月上旬収録)、とにかく技を増やすのに苦労してますね。じつはセガのロビーでもロケテストをやってまして、夕方の退社時間になると社員の人々がワイワイ集まってやってくれてるんですよ。それで、気がついた点があったら、きょう体に置いてあるノート



ゲームセンターで待ってます

貴島 サリオ

Sario Kijima

鬼頭栄次／撮影

元々は浜田麻里さんにあこがれてて、その影響で詞を書くようになったんですけど、一番大切なのは貴島サリオがいい歌を歌うことで。自分で創ったものにはこだわっていないんです。でも、やっぱり目標としてフルアルバムを自分で創りたいとは思っています。

これから描いていきたいのは等身大の私自身。具体的に言えば、自分の言いたいこと、不平不満とか、現代社会において通らないことを、歌を通してみんなに聴いてもらいたい。昔、自分が受けた感動を自分の作った曲、歌った曲で感じてもらえたら、最高ですね。

ゲームは好きですよ。けっこうゲームセンターとか行きますし。好きなのはUFOキャッチャーとか占いとかクイズとか、レース。小さい時にファミコンブームがあったんですけど、一番ほしい時に買ってもらえなかったんで、それを過ぎたらゲームに対する執着心が薄くなったみたいです。マックのソフトで熱帯魚を飼うソフトがありますよね。餌をやらないと死んでしまうやつ。今はあれにすごく興味あるんです。

12月17日に出る3枚目のシングルの曲名の“in Salah”っていうのはアフリカの地名なんですけど、その砂が赤いんですよ。砂漠ってすごく孤独だし、厳しいし、そのへんが私の頭に描いていた主人公の女の子の気持ちを集約したものがあるんじゃないかと思って、名前をつけたんです。曲調的には今回はエスニックで、ラテンっぽくて、イメージ的には赤だなんて感じですよ。カラオケで歌ったもらってもいいし、聴いて発散してもらってもいいし、聴いた人の精神的な薬みたいになればいいなと思います。

12月17日は発売日、D型

7枚組、初回限定盤あり

貴島さんの音楽をきっかけに持っている彼女の

思いがけず、12月17日は、12月17日

東京・渋谷・池袋・横浜・名古屋・大阪・福岡

7枚組、初回限定盤あり、12月17日（火）18時～20時

7枚組、初回限定盤あり、12月17日

東京・渋谷・池袋・横浜・名古屋・大阪・福岡

12月17日（火）18時～20時、12月18日（水）18時～20時

12月19日（木）18時～20時、12月20日（金）18時～20時

12月21日（土）18時～20時、12月22日（日）18時～20時

12月23日（月）18時～20時、12月24日（火）18時～20時

12月25日（水）18時～20時、12月26日（木）18時～20時

12月27日（金）18時～20時、12月28日（土）18時～20時

12月29日（日）18時～20時、12月30日（月）18時～20時

12月31日（火）18時～20時、1月1日（水）18時～20時

1月2日（木）18時～20時、1月3日（金）18時～20時

1月4日（土）18時～20時、1月5日（日）18時～20時



●セガ●3月発売予定●価格未定●ACT●24M

正義の鉄拳が三度うなる!!

あれから1年……。今も読者レースベスト10を堅持し、メガドラの定番格闘アクションとして高い人気を持つベアナックルが、いよいよ登場する。今度のIIIはシリーズの集大成と言ってもいいほど、凝りに凝っている作品だ。何と言っても24M/ 1P、2Pはもちろん、2P協力技の復活、2P対戦モード、そして武器必殺技など、他機種の格闘アクションゲームでは見られないほどのたくさんの要素がギュ詰めされている。

音楽はもちろん古代祐三。ゲームミュージックを超えたサウンドが、キミの格闘魂を刺激するはずだ。もしベアナシリーズをやったことのない人でも、これ1本あれば、メガドラ格闘アクションの王道を堪能できるぞ。プレイヤーキャラに約8メガ、ボスキャラに6メガという細かい動きにも注目だ!

今度のベアナは24M、超スゴイぞ!!

協力プレイが復活!!



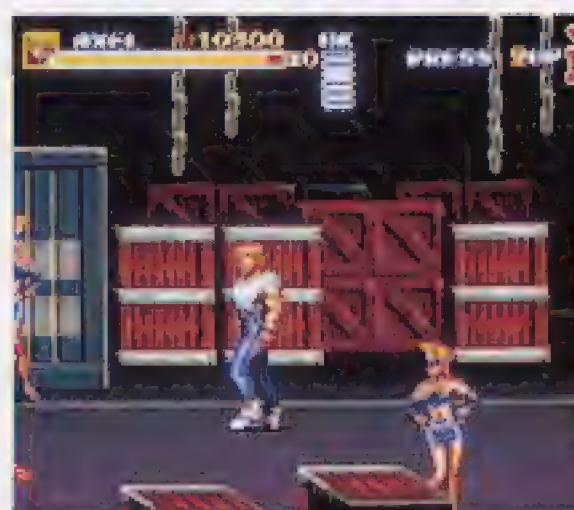
1作目で好評だった協力技が復活した。プレイヤーの組み合わせにより、技が変わるのだ!!



素手の時と同じ操作で、武器を持った時に違う必殺技が出るぞ。プレイヤー別に得意な武器も設定してある

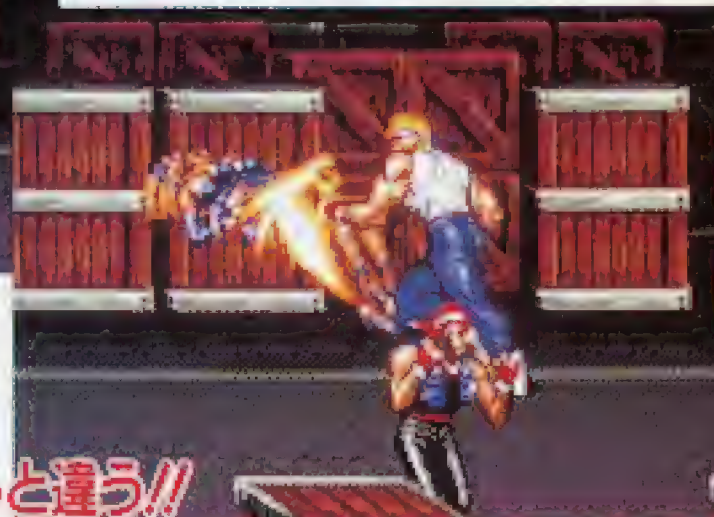
通常の必殺技も

(-)の他、使い込むことで3段階にパワーアップするというからスゴイ



素手の時の必殺技も、IIIはかなりパワーアップ。画面上部のゲージが溜ると出せる必殺技、体力消費の必殺技(-)

ちょっと違う!!



今度はだれが捕らわれたのか!?

199×年、歴史的な大惨事が起きた。そしてその大惨事の裏には、ある秘密組織の陰謀が潜んでいた……。

1年前と2年前。警察官であったアクセルとブレイズは、同僚のアダムや友人のマックス、そしてアダムの弟サミーとともに、この街を牛耳ろうとするシンジケートと戦い、これを見事に壊滅状態に追い込んだ。

しかし、叩いても叩いても、そのたびにさらに力を蓄えて復活してきたMr.X。今度の歴史的な大惨事の裏に潜む秘密組織とは、まさ

か……。

アクセルとブレイズは、その秘密組織から抜け出してきたZANという研究員とコンタクトを取り、その組織の陰謀を知る。この陰謀を阻止しなければ、今度こそこの街は秩序のない無法地帯になってしまう。

成長著しいサミー、そして改造人間のようにパワフルなZANを加え、アクセルとブレイズは3度立ち上がることになった。今度の敵はこれまでの比じゃないくらい手強い。はたして陰謀を打ち砕くことはできるのか!?

セガ格闘アクションの定番ベア・ナックルシリーズ



ベア・ナックル

『91年8月2日発売 6,000円 ACT 4 M-2人同時プレイ(途中参加可能)の単純明快なリゲーム。多彩な技、協力技、スペシャルアタック、マルチエンディングなど、当時画期的なシステム。』



ベア・ナックルII

『93年1月14日発売 7,800円 ACT 16 M-さらわれたアダムの代わりに弟のサミー、マックスを加えた。協力技はなくなったものの、必殺技、対戦モードなど新機軸が満載されていた。』

新キャラを加え、新たな戦いのゴングは鳴る



アクセル AXEL

本名アクセル・ストーン。元警官でマーシャルアーツの使い手だ。顔つきは前作よりかなり精悍になっている。ジャンプ力に劣るが、技がパワフルなうえテクニックの数々は折り紙つき。ハデな必殺技でバシバシ敵をなぎ倒そう。



ドラゴンウイング



ソルトスルー



大外刈り



ニープレス

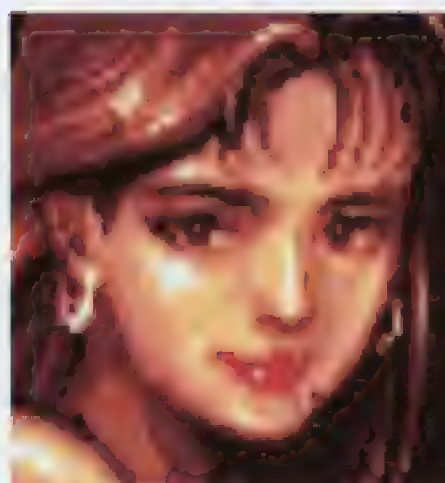


頭突き



ドラゴンスマッシュ

注・各キャラの赤い文字の技は新必殺技に変わる予定です。



ブレイズ BLAZE

本名ブレイズ・フィールディング。元警官で東洋の武術に長けている。額のラインもすっきりして、少女から大人の女への成長を感じさせる。パワー、ジャンプ、スピードなど、すべてが平均的だが、もっとも堅実に戦える。長い足を生かして攻めろ！



気功掌



円舞脚



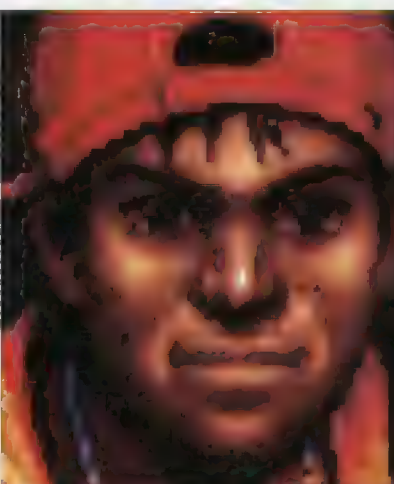
落掌打



飛翔白麗



熊投げ



サミー SAMMY

本名サミー・ハンター。アクセル、ブレイズの同僚だったアダム^{（弟）}の弟。前回の戦いから1年で、かなり顔つきも子供らしさが抜けている。パワーやスタミナはないので、スピードを生かした戦いを心がけよう。ヒット&アウェイと手数で勝負だ。



腕白せっかん



肘打ち



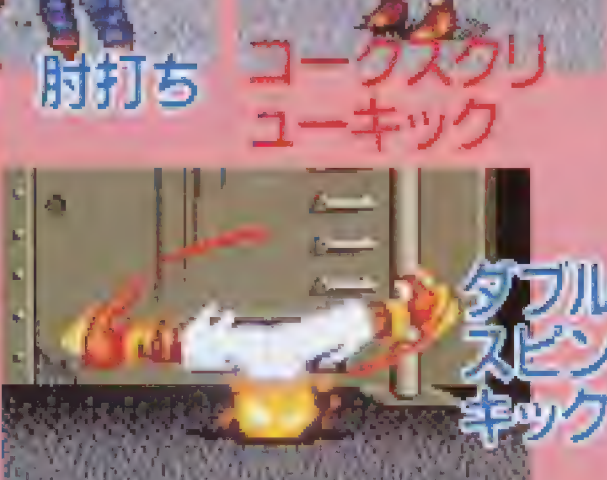
コウキスクリ
ユーキック



首投げ



ガンガルー
キック



ダブル
スピン
キック

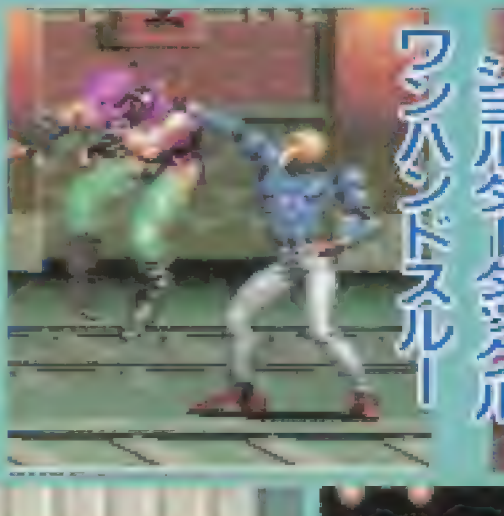


ザン ZAN

本名なのか、コードネームなのかわからない。ある組織の研究員として働いていたが、その組織の陰謀を阻止するためアクセル達に助けを求めた。自分の体を改造し、人間の体ではできないような技を使う。とにかくパワフルなじいさんだ。



パ
ワ
ー
ス
パ
ー
ク



フ
ライ
ン
グ
ス
タ
ー
ダ
ー
ス
タ
ー
ル



サンダーボルト



ライトニングタックル

アダム、マックス、お助けコップ……シリーズ名脇役(?)達の今!!

ベアナックルシリーズでは、これまでさまざまなキャラクターが登場してきたが、出づっぱりなのはアクセルとブレイズだけ。Iの主人公の1人アダムは弟に席を譲り、マック

スに至ってはメカじいにとって代わられてる。ほかにも、呼べばどこでもやって来てバズーカをぶっ放す、お助けコップもいたね。彼らのほとんどは今度の戦いには加わらずに

終わりそうだが、アダムはじつは重要な役どころを担っているらしい。でも重要な役って、まさかまたさらわれたんじゃないだろうなっ！ サミーもあきれちゃうぞ！

見どころいっぱい。今はこれでガマンしてっ!!

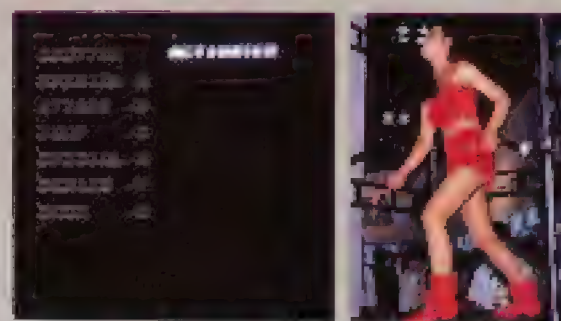
新キャラクターを加え、さらに激しい戦いが楽しめる「ベアナックルIII」。敵キャラクターは前回に引き続き登場しているヤツもいるし、新キャラも多いぞ。しかも、ボスなんかは2面までに出てくるだけで5体もいるんだから、それだけでも難しそうに感じるよね。でも安心してくれ。主人公側にも協力合体技や武器必殺技、必殺技のレベルアップなど有利なシステムも増えているので、心配なしだ。プレイしてみた感じでは、よりキャラクターの個性が際立ち、謎解き要素もある至高のアクションゲームという感じ。3月まで待てない人は、IIを引っ張り出して遊んでおけよ!



庄を壊すように壁の位置で移動されるレーザー・ジャンプしてよけながら戦いなさい、サミーくん

アクティベーター対応!?

IIIは3ボタン、6Bパッドの他にアクティベーターにも対応。まだ発売予定のないアクティベーターだが、「ベアナックルIII」と同時発売の可能性もあり!?



おもちゃショーで実演していたアクティベーターに対応!? 国内販売はある?

ステージ構成は

ゲーム中のプレイヤーの行動により、ストーリーが変化し、進む面が分岐していくらしい。ステージ数は全部で7面だが、各ステージのエリアは3つくらいずつ分かれていて、分岐するとなるとかなりの数になりそうだ。やりがいがありますな。



4面の線路ではトロッコが出てくる。2車線あるので画面の手前、後方によけながら敵を倒していこう

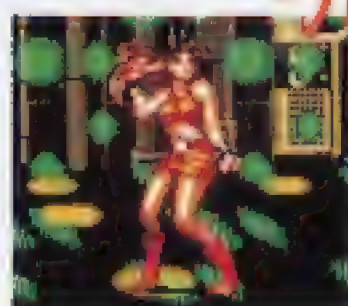


2面のスピード感あふれるバイク面。他にも大統領をかばいながら脱出する基地救出面など、各面ごとの目的や特徴をしっかり打ち出している

3面の工事現場ではブルドーザーに乗った敵と戦う。ブルドーザーに押し潰されないように、土管を壊してスペースを確保しよう

それなりに成長した人々...

あでやかつややか ブレイズちゃん



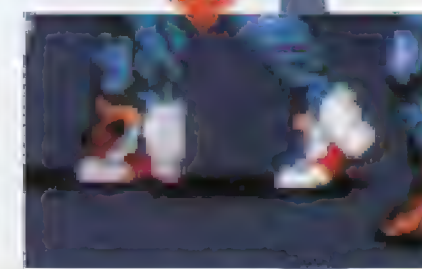
オホホホホホ
スーパーお立ち台が
私を呼んでるワ

IIになって華麗なる変身をとげたブレイズちゃん。IIIではあまり服装などの変化はないが、よりあでやかといった雰囲気を出している。好評のパンチラもありますぜ。



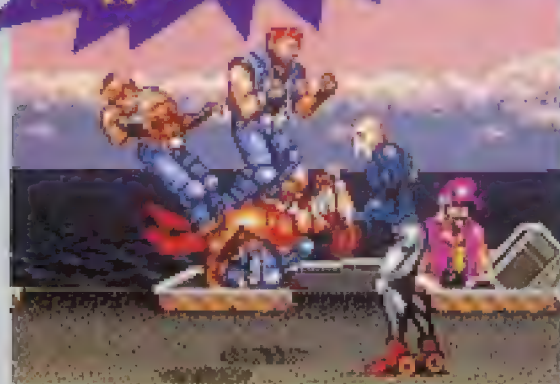
フットギアにも気配り アクセルくん

IIの時はローカット、IIIになってハイカットのバッシュをはくアクセル。しかも、はき方がちょっと今風になっているのに注目だ! 確かに動きやすそうだが、格闘には向いてないシューズかも。



1面の最終エリアに登場のオカマ船長さん。ビレッジ・ビーブルなキャラが駆けてくるぞ。オェッ!

ここがポイント!!



失敗すると...



協力プレイを楽しめ

Iで評判のよかった協力技が復活! IIではつかむだけだったが、今度は位置、どちらが攻撃するかで、いろいろなパターンの合体技を繰り出せるのだ。合体技は主人公達だけでなく、敵もやることもあるぞ。

背中にいるキャラが攻撃すると、こんな悲惨な光景が...



つかんで投げると、かなりハデで強力な合体技になる。なんかダブルニープレスっほい。

ここがポイント!!



サミーが得意な棒の必殺技。どうやって棒を立てているのか、すごい。

武器必殺技って何?

これまでの武器というと、振り回したり投げたりで一時しのぎ的なアイテムだった。しかし、IIIではキャラクターが武器を持つことで一味違った必殺技を出せる。使うキャラと武器の種類によって技は変わるぞ。

ベアナックルIIIの武器は、アクセルはナイフ、ブレイズは白刃力、サミーは棒



V.R. EXPRESS

Virtua Racing

完成度ゲージ



80%

2人同時プレイあり

今月は待望の2Pバトルモードの画面を公開だ！ 開発のほうもメドがたち、来年3月発売もほぼ確実になったメガドラ版「V.R.」の最新状況を徹底紹介しちゃうぞ。



これがウワサの2PVSバトル 開発もめでたく完了目前に！



このとおり、メガドラ版でもちゃんと2人同時プレイが楽しめるのだ。リードしてるほうにはフラッグマークがついてくるぞ。

まずは、初公開の2Pバトルモードの画面を見てほしい。メガドラ版「バーチャレーシング」には、画面を上下2分割した“2人对戦モード”がつくことは、第1報の時からふれていたが、今回ようやくその画面が公開されることになった。

2Pバトルモードの内容については、先月号で

もだいたい解説してあるが、いま一度まとめておこう。①2P対戦時はプレイヤーカーは、赤と青の車に分かれ、リードしているほうにはフラッグマークがつく。②周回数は5～20周まで設定することができタイム制限はない。③タイヤのグリップ力は5種類の難易度があり、それによってハンデをつけることができる。ちなみにアーケード版にあった後続車有利（負けている車のほうが性能がアップし、追いつきやすい）はなくなっている。なおコースのほうは、初級、中級、上級のどれでも走ることができるが、各コースの背景は2Pモード時のみ、若干カットされることになる（初級は観覧車、中級は風車や牛、上級は神殿やヨットなど）。ただし、ゲーム的には背景のカットや上下分割の狭さなどは、ほとんど違和感なく遊べるから心配はないぞ。また、先月の取材時に入っ

いなかったアザカーも、ご覧のとおりちゃんと入ってきたのは、うれしいところだね。

ところで、現在の開発状況は、各モードの調整もメドが立ち、3月の発売に向けて細かい調整をしているところとのことだ。ちなみに、みんなの要望の強かった6日パッドの対応は、なんとか実現することができ、ボタンの割り当ても自由にエディットできるようになるそうぞ。ただし、バックアップについては、500ポリゴンを高速処理するためのDSPが非常に高価なため、やはりどうしてもつけられそうにないらしい。ソフトの価格は、現在も懸命に引き下げる努力をしているそうなので、これはカンベンするしかないのでは？



各画面で各プレイヤーの位置を把握することが可能。1Pと2Pの位置を把握しやすくなることにより、レースの面白さがアップする。

V.R. 御意見覧

数カ月にわたり、メガドラ版「V.R.」に対するみんなの意見や要望を募集してきたこのコーナーも、今月でとりあえず終了することになった。みんなの最後の意見をAM二研にぶつけてみたぞ。

●視点切り替えはなかなか気持ちイイのですが、



2Pプレイも自分自身で楽しめたこと、出たレースの順位も、今までは自分自身で確認できなかった。これは、かなり気持ちイイ。

オート視点切り替えをつけてほしいのですが 車の形を別のものに変えて遊ぶモードは？

熱中してくると視点切り替えを忘れてしまいがちです。そこで！“オート視点切り替えモード”というのをつけてみてはどうでしょう。要は、プレイ中に自動的に視点が切り替わり（何秒ごとに変わるか設定できたり、視点の順番も選べるようにする）、ものぐさな人にも「バーチャ体験」ができるというものです。（東京都・コーちゃん）

■永田：これはなかなか面白そうですが、プレイ中に自動的に視点が変わると、かなり運転がしづらくなりそうですね（笑）。このままの形では実現できませんが、完走後のリプレイ画面で、誰にでも「バーチャ体験」ができるような工夫を試みたいと思います。楽しみにしてください。

●ウェットコースがダメなら、ナイトコースはどうでしょう？（東京都・萩原宏宣・15歳）

■永田：これも残念ながら実現できませんが、これ以外で面白いオマケを用意しますよ。

●車だけじゃなくて他の乗り物で走れるようにしてほしいのですが？ また、後方が見にくいので、バックミラーもほしいです。（静岡県・仲野信二）

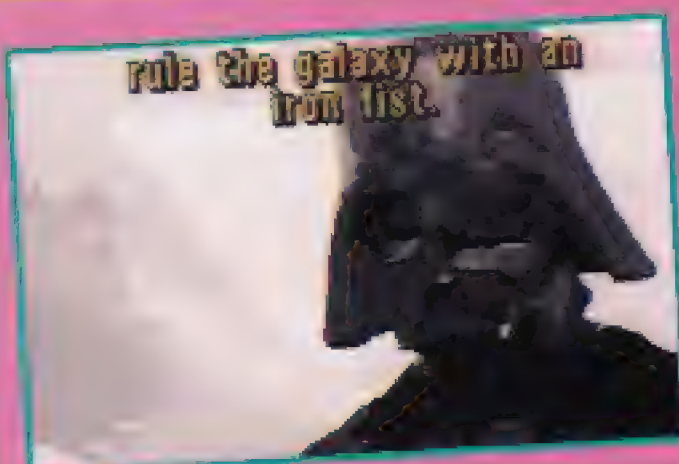
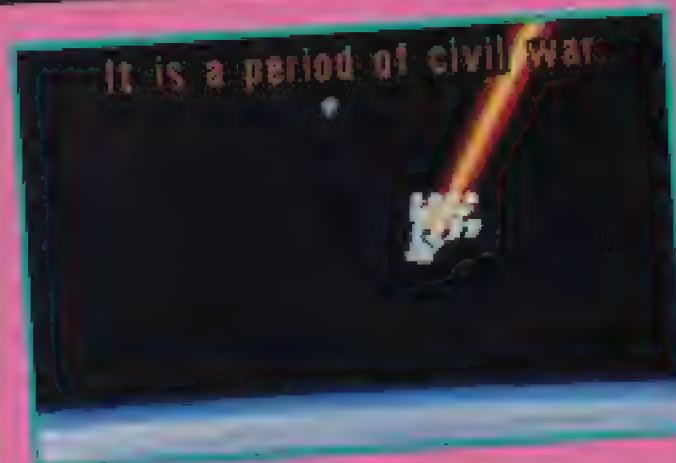
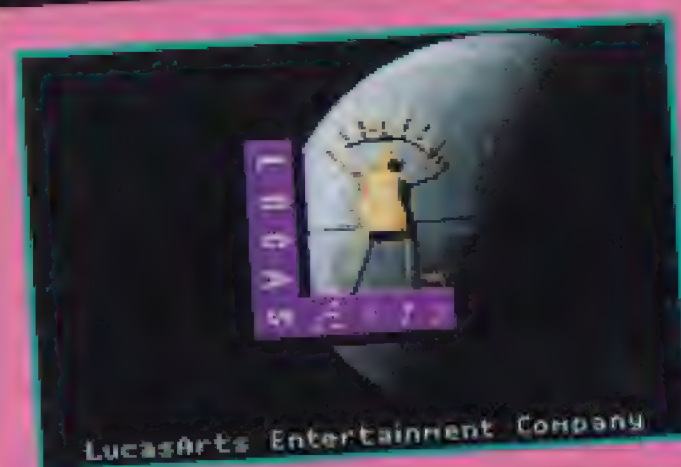
■永田：これも面白い発想ですね。今回は実現できませんが、どうせやるなら1種類じゃなくて、30種類とかから選べるようにしたほうが面白そうですね。あと、バックミラーもあったほうがいいのですが、ポリゴン数の問題で難しそうです。とりあえず視点4でカンベンしてください。



ビクターエンタテインメント／
4月発売予定／8,800円／SHT／CD-ROM

LUCAS ARTS PRESENTS STARWARS REBEL ASSAULT

話題沸騰のバトルシークウェンスゲームが、ついに日本で発売!! あのSF超大作「スター・ウォーズ」の第1作・第2作の映像と音声が入り込んで挿入されているぞ!!



REBEL ASSAULT

まさにインタラクティブ・ムービーそのものと言えるSHTゲームが、いよいよ日本でも登場する! キミはあの「スター・ウォーズ」の連邦軍の一パイロットとなり(ルークではないぞ)、ダースベイダー率いる帝国軍と映画さながらの戦いを繰り広げるのだ。

CD-ROMの特性を生かし、映画からの映像や音声が入り込んで挿入されているのは、もちろん製作元がルーカス・アーツ社だからこそ。全15面のうち、初心者でもプレイできるように練習モードが3面入り、よりプレイヤーを引き込む感じの作りになっているのだ。ストーリーは映画第1作と第2作をベースにした完全オリジナルゲーム。ステージの始めと終りには、効果的な映像が入り、より達成感をあおってくれるぞ。今回紹介するのは、3、6、12ステージ。3面は教官の後についていく訓練ステージで、6、12ステージは、隕石群を縫って敵を倒したり、デス・スターへの侵入を図るなど、見た目もかなりスゴイ面だ。これはさうとう期待できるぞ。



ゴツゴツした峡谷を前方へ行く敵軍と同じように飛ぶのだ。



この辺は練習せんと飛べばいい。敵軍のタイ・ファイターがここにいるんだ。

赤の自分の船と、青の敵軍のいる場所を合わせて飛べばいい。隕石も飛べ!



ステージ12のオープニングの1コマ。スター・デス・スターロイヤーを撃つのがいいぞ!

Planet Kolaador

Asteroid Chase

Tie Attack



攻撃方法は練習面と同じ。でも敵軍のタイ・ファイターを撃つのが大変だ。



撃ち落とすと、自機のレベルが上がる!



この辺を飛べば、スター・デス・スターへの侵入が簡単になるぞ!

特報!!

これがウワサの ソニック・スピンボール

セガ/12月10日発売/6,800円/
ACT+PIN/8M



SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

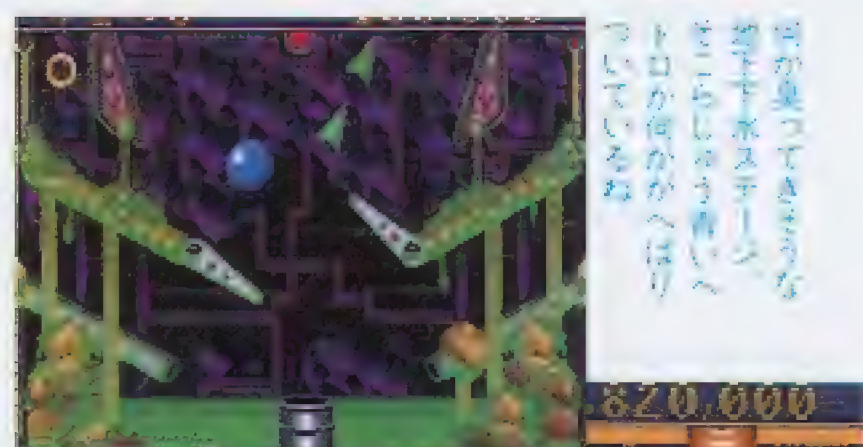
「ソニック2」などで、ゲーム中にピンボール風のステージがあったけど、それをまるまる1本、本格的に作り、弾丸ソニックをボールにしてしまったゲームがこれだ。惑星モビアスで要塞を築いたDr.エッグマンを倒すため、ソニックがピンボール型防衛システムに

乗り込んでいく。というのがストーリー。このゲームが他と違う点は、ソニックがボール以外の動きをするというところ。床がある場所では、ソニックは立って歩いたりジャンプしたりするのだ。彼とフリッパーを駆使してガンガンプレイして日頃のストレスを発散!

●ソニックがボールなんだよ!!

ピンボール型防衛システムは全部で4つ(全4ステージ)。それらは、カオスエメラルドと火山のマグマをエネルギーにしているらしい。そのカオスエメラルドを全部取らないと、ボスのいる場所に行けないようになってるのだ。その前に、ソニックの操作法をここで紹介しよう。このテクニックを知らないと、クリアするのは結構難しいのだ。

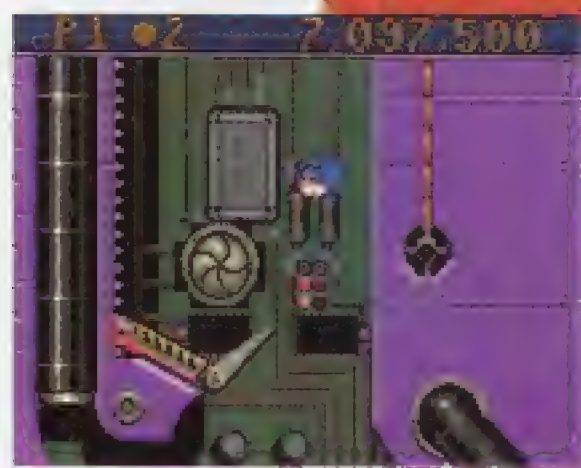
ステージは4つ!!



同じ集めてきそうなのを、ボスステージで、それらに近づき、へっぴりしているね



マグマの罠が吹き出すステージ。仕掛けも多岐にわたる。ソニックが、たいてい、ソニックの



メカメカしいステージ。正確なような感じがする。パイプ通路が多い。

最後に待ち受けるは、Dr.エッグマン。どんなステージなんだろう!!



なんでもできるソニックだぜ!!

ソニックは、床がある場所では普通に操作できることはもう書いたよね。さらにボールになった時でもある程度操作が可能になっているのだ。ボールソニックが空中に

飛んでいる間、上下左右に動かせるのだけど、坂道などを登って行くことはできない。でも、斜め上にキーを入れれば、ゆっくりとふんばることは可能だ。けっこう斬新。



くりくり

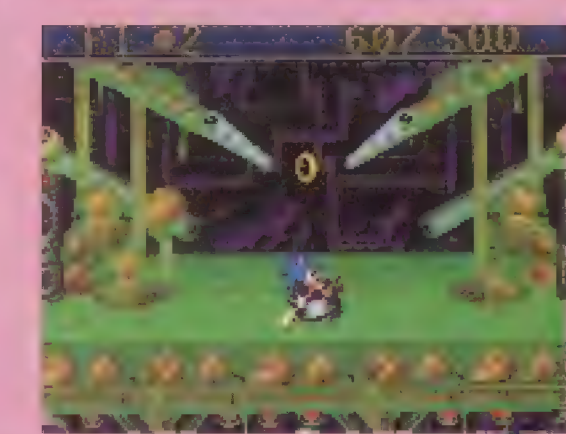
スピンタッシュ!!



スピンタッシュ!!

落ちて、ぜーんぜんOK!

普通のピンボールだと、特定の条件以外でボールが落ちるとアウトだけど、下に床があればソニックはそこからジャンプして復活することができるのだ。もちろん床がないステージもあるけど、結構うれしい配慮。1ステージでは、どこも安全なので、下の連続写真を見てちょーだい。



1ステージでは、どこも安全なので、下の連続写真を見てちょーだい。



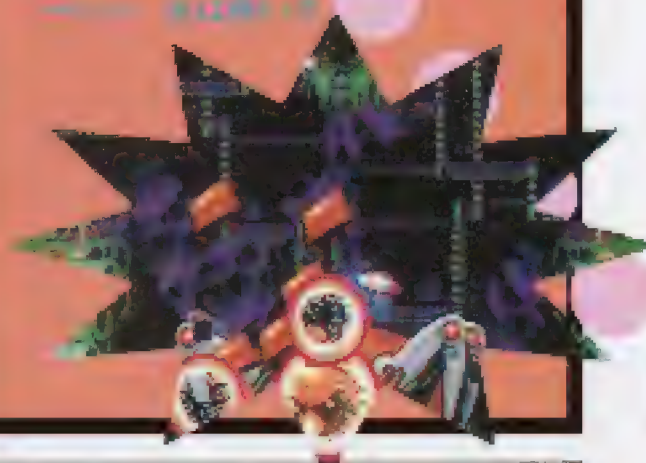
●これがステージ1のマップ構成だ!!

ここで、そのステージ1のマップを紹介しよう。プレイフィールドは5つに分かれていて、それぞれ通路によってつながっている。カオスエメラルドは、頭をひねらないと取れないようになっている。下から読んでね。

下から読もう!!

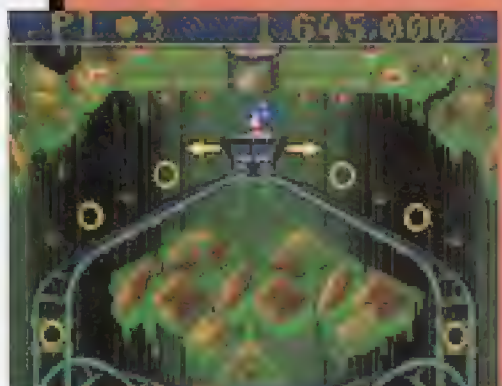
★いきなりクライマックス!!

これがボスだ。こいつを倒せばステージクリアとなる。でも、カオスエメラルドを取らないと戦えないどころか出会えもしない。ガンガンぶっ飛ばせ!



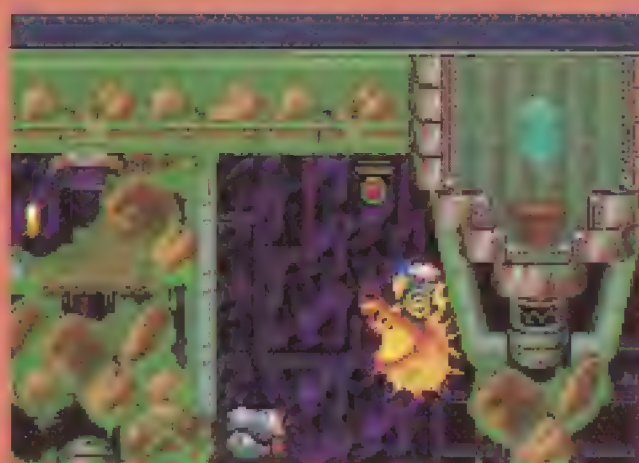
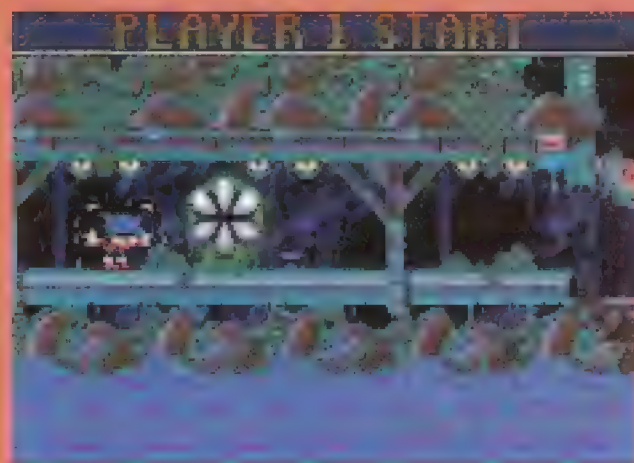
★トロッコに乗って行け!

両サイドのフィールドから、このトロッコの場所へ行ける。ここからすべてのカオスエメラルドにアプローチできるのだ。左右どちらへ行くかによって変わる!?



★START!

マップの左下がスタート地点。ここから、中央のフィールドへと向うのだ。いきなりカオスエメラルドが見えているけど、取れない。どうすればいいのにか!?

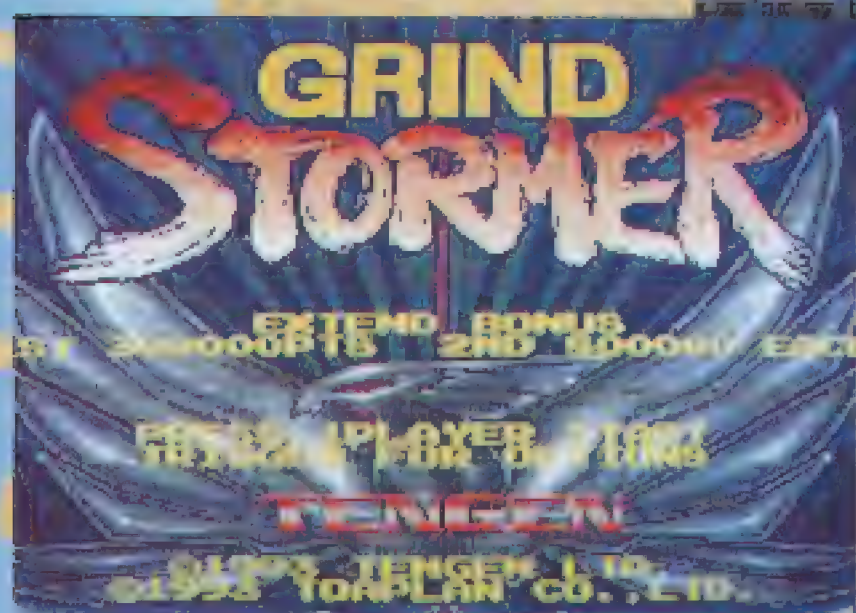


★カオスエメラルド!

カオスエメラルドは、クリアするためには絶対必要なアイテムだ。取るべき数をステージの最初に教えてくれるけど、それ以外表示されないから注意して見ようね。



特報



グラインドストーマー(仮)

▶テンゲン▶来春発売予定▶価格未定
▶SHT▶8M▶1人プレイのみ



超硬派シューティング「V・V」がメガドラに移植決定!

本誌巻末恒例の「イッちゃてる」広告(?)でおなじみのテンゲンから、縦スクロール・シューティングゲーム「グラインド ストーマー」(仮)の発売が決定したぞ。ゲーム画面を見てオヤ、と思った人がいるだろう。それもそのはず、もとは東亜プランのアーケードゲーム「V・V (ヴィファイブ)」なのだ。ただ、今回は、タイトルとともにパワーアップシステムなどが異なる海外バージョン「GRIND STORMER」の移植になっている。国内版と海外版の違いは下のカコミを参照してほしいが、よりプレイフィールドに集中しやすいということで、こちらのバージョンが採用された。テンゲン発売のシューティングゲームは、「スラップファイト」に続いて今回で2作目になるけど、グラフィックや難易度などすべてにおいてグレードアップしているのは言うまでもない。ならぜひと挑戦する価値アリだ。

WEAPON

<p>SHOT</p> <p>ショットボタンを離した状態で上下に移動するとウイングの位置が変化する。ショットボタンでウイング固定も攻撃</p>	<p>MISSILE</p> <p>ウイングから強力なミサイルを連射する。ショットボタンを押している間、自機の軌道上に位置し続ける</p>	<p>SEARCH</p> <p>自機の周りをウイングが回転する。敵を発見すると1機につきウイングが1つべりついて、集中攻撃を与える</p>
--	--	---

プログラム技術面でも、同社の「ガントレット」をしのぐ高度なテクニックが多数導入されているらしい。開発スタッフは相当苦労しているみたいだけど、それだけに完成が楽しみだね。メガドラシューティングゲーム黄金時代復活のカギを握るこのソフト、ジャンルのファンならずとも要チェックだ。



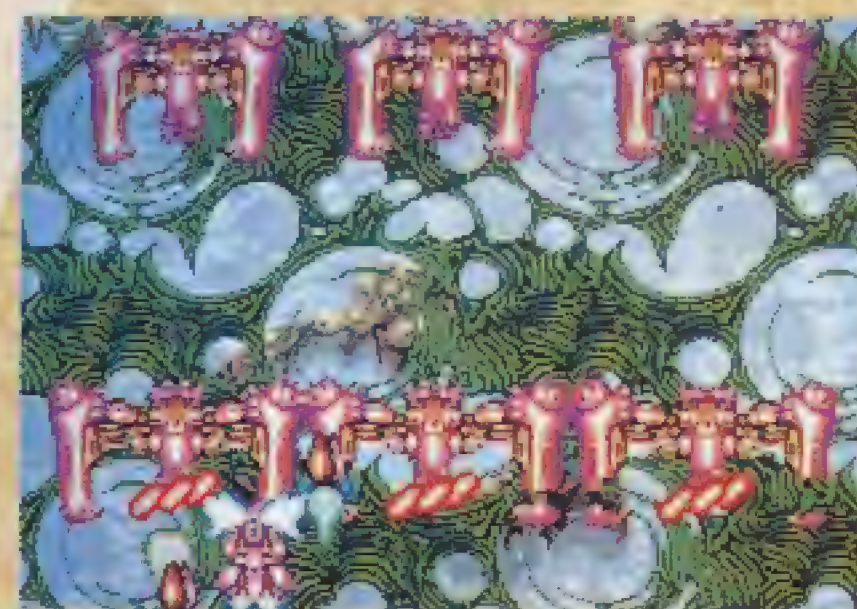
「GRIND STORMER」は、東亜プランのアーケードゲーム「V・V」の海外バージョン。国内版と海外版の違いは下のカコミを参照してほしい。

オリジナルは東亜プランのアーケードゲーム

国内版のパワーアップシステムは、カプセルを集めて武装をいくつかのゲージの中からセレクトするという、「スラップファイト」と同じタイプ。「グラインド ストーマー」は、単純にアイテム獲得形式になっているのだ。



「GRIND STORMER」は、東亜プランのアーケードゲーム「V・V」の海外バージョン。国内版と海外版の違いは下のカコミを参照してほしい。



難易度は設定はできる予定だけど、もともと難しいゲームだけに、ある程度の難易度は必要される。としておくるべし。

最新ソフトをキャッチアップ


新作 スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

Jリーグ プロスタライカー完全版
 アウトランナーズ
 信長の野望・霸王伝
 大混戦
 遙かなるオーガスタ
 ブギウギボーリング
 WWF ロイヤルランブル
 魔天の創滅

Jリーグプロストライカー完全版

- セガ
- 12月17日発売
- 8,800円
- 8M●SPT
- セガタップ付

完成度ゲージ  100% 4

来年版はチームが増える!?



「Jリーグ人気に煽られてか、セガのスポーツゲームとしてはかなりのヒットとなった「Jリーグプロストライカー」^お。惜しむらくは発売が開幕後だったのに、データがちょっと古かったのは残念。だってジェフにはリティはいないし、横浜FにはGKの森敦彦だっていないんだから、文句の1つも言いたくなる。でも、12月17日には世界最新データ入りのプロストライカー（完全版）が発売されるから、もう不満も解消できるぞ。セガタップ付きで価格も据え置き^お。さらにはオールスターゲームで国内最高レベルの試合が楽しめるわけ。これは絶対に注目に値するゲームだぞ！」



リテイとオツエが入り、前作より格段に攻撃力が増したジエマ、レッズもラーン、ルムメニゲが加入し、データ的にはかなりグー



コイル後のバカ騒ぎも健在で、選手個々のパフォーマンスがあつたらもつとよかつたんだけど



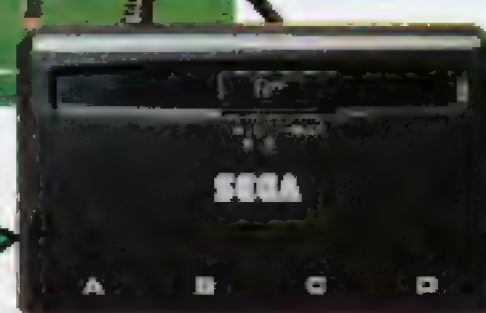
危険なタックルには、キチンとカードが出る。バッククチャートには特にうるさい。



コタツク・オールスターゲームのように東西に分かれ、スーパースター選手を操作、操るノてもなんでシンマールがいるの？



セツトブレイもちゃんとあるぞ。直接FKでゴールするのはかなりの技術がいるが、こぼれ球を押し込めばけっこうセツトできるぞ。



なんと!!
セガタップ付き

これが完全版だ!



鹿島アントラーズ	JEFユナイテッド市原	浦和レッドダイヤモンズ	ヴェルディ川崎	横浜マリノス
 <p>1番手 上田 40%</p> <p>2番手 中村 30%</p> <p>3番手 佐藤 20%</p> <p>4番手 山崎 10%</p> <p>5番手 田中 5%</p> <p>6番手 鈴木 5%</p> <p>7番手 高橋 5%</p> <p>8番手 斎藤 5%</p> <p>9番手 清水 5%</p> <p>10番手 山本 5%</p> <p>11番手 佐々木 5%</p> <p>12番手 長谷川 5%</p> <p>13番手 森田 5%</p> <p>14番手 石川 5%</p> <p>15番手 渡辺 5%</p> <p>16番手 山田 5%</p> <p>17番手 佐藤 5%</p> <p>18番手 鈴木 5%</p> <p>19番手 高橋 5%</p> <p>20番手 斎藤 5%</p>	 <p>1番手 上田 40%</p> <p>2番手 中村 30%</p> <p>3番手 佐藤 20%</p> <p>4番手 山崎 10%</p> <p>5番手 田中 5%</p> <p>6番手 鈴木 5%</p> <p>7番手 高橋 5%</p> <p>8番手 斎藤 5%</p> <p>9番手 清水 5%</p> <p>10番手 山本 5%</p> <p>11番手 佐々木 5%</p> <p>12番手 長谷川 5%</p> <p>13番手 森田 5%</p> <p>14番手 石川 5%</p> <p>15番手 渡辺 5%</p> <p>16番手 山田 5%</p> <p>17番手 佐藤 5%</p> <p>18番手 鈴木 5%</p> <p>19番手 高橋 5%</p> <p>20番手 斎藤 5%</p>	 <p>1番手 上田 40%</p> <p>2番手 中村 30%</p> <p>3番手 佐藤 20%</p> <p>4番手 山崎 10%</p> <p>5番手 田中 5%</p> <p>6番手 鈴木 5%</p> <p>7番手 高橋 5%</p> <p>8番手 斎藤 5%</p> <p>9番手 清水 5%</p> <p>10番手 山本 5%</p> <p>11番手 佐々木 5%</p> <p>12番手 長谷川 5%</p> <p>13番手 森田 5%</p> <p>14番手 石川 5%</p> <p>15番手 渡辺 5%</p> <p>16番手 山田 5%</p> <p>17番手 佐藤 5%</p> <p>18番手 鈴木 5%</p> <p>19番手 高橋 5%</p> <p>20番手 斎藤 5%</p>	 <p>1番手 上田 40%</p> <p>2番手 中村 30%</p> <p>3番手 佐藤 20%</p> <p>4番手 山崎 10%</p> <p>5番手 田中 5%</p> <p>6番手 鈴木 5%</p> <p>7番手 高橋 5%</p> <p>8番手 斎藤 5%</p> <p>9番手 清水 5%</p> <p>10番手 山本 5%</p> <p>11番手 佐々木 5%</p> <p>12番手 長谷川 5%</p> <p>13番手 森田 5%</p> <p>14番手 石川 5%</p> <p>15番手 渡辺 5%</p> <p>16番手 山田 5%</p> <p>17番手 佐藤 5%</p> <p>18番手 鈴木 5%</p> <p>19番手 高橋 5%</p> <p>20番手 斎藤 5%</p>	 <p>1番手 上田 40%</p> <p>2番手 中村 30%</p> <p>3番手 佐藤 20%</p> <p>4番手 山崎 10%</p> <p>5番手 田中 5%</p> <p>6番手 鈴木 5%</p> <p>7番手 高橋 5%</p> <p>8番手 斎藤 5%</p> <p>9番手 清水 5%</p> <p>10番手 山本 5%</p> <p>11番手 佐々木 5%</p> <p>12番手 長谷川 5%</p> <p>13番手 森田 5%</p> <p>14番手 石川 5%</p> <p>15番手 渡辺 5%</p> <p>16番手 山田 5%</p> <p>17番手 佐藤 5%</p> <p>18番手 鈴木 5%</p> <p>19番手 高橋 5%</p> <p>20番手 斎藤 5%</p>
秋田、石井が加入。アルシンドのデータはより正確になったのでは？	リティ、オツヴェの欧州勢で攻撃の幅が広がる。もっとも違うチームか!?	GKミロ、ルムメニグ、ラーンと外人すべて総入れ替え。優勝も狙える。	ビスマルク、ロッサムが入り、中盤がより厚くなった。やはり優勝候補。	控えか若干変わった程度。それだけ選手の安定感があるのだろう。
横浜フリューゲルス	清水エスパルス	名古屋グランパスエイト	ガンバ大阪	サンフレッチェ広島
 <p>1番 上田 40%</p> <p>2番 中村 30%</p> <p>3番 佐藤 20%</p> <p>4番 山崎 10%</p> <p>5番 田中 5%</p> <p>6番 鈴木 5%</p> <p>7番 高橋 5%</p> <p>8番 斎藤 5%</p> <p>9番 清水 5%</p> <p>10番 山本 5%</p> <p>11番 佐々木 5%</p> <p>12番 長谷川 5%</p> <p>13番 森田 5%</p> <p>14番 石川 5%</p> <p>15番 渡辺 5%</p> <p>16番 山田 5%</p> <p>17番 佐藤 5%</p> <p>18番 鈴木 5%</p> <p>19番 高橋 5%</p> <p>20番 斎藤 5%</p>	 <p>1番 上田 40%</p> <p>2番 中村 30%</p> <p>3番 佐藤 20%</p> <p>4番 山崎 10%</p> <p>5番 田中 5%</p> <p>6番 鈴木 5%</p> <p>7番 高橋 5%</p> <p>8番 斎藤 5%</p> <p>9番 清水 5%</p> <p>10番 山本 5%</p> <p>11番 佐々木 5%</p> <p>12番 長谷川 5%</p> <p>13番 森田 5%</p> <p>14番 石川 5%</p> <p>15番 渡辺 5%</p> <p>16番 山田 5%</p> <p>17番 佐藤 5%</p> <p>18番 鈴木 5%</p> <p>19番 高橋 5%</p> <p>20番 斎藤 5%</p>	 <p>1番 上田 40%</p> <p>2番 中村 30%</p> <p>3番 佐藤 20%</p> <p>4番 山崎 10%</p> <p>5番 田中 5%</p> <p>6番 鈴木 5%</p> <p>7番 高橋 5%</p> <p>8番 斎藤 5%</p> <p>9番 清水 5%</p> <p>10番 山本 5%</p> <p>11番 佐々木 5%</p> <p>12番 長谷川 5%</p> <p>13番 森田 5%</p> <p>14番 石川 5%</p> <p>15番 渡辺 5%</p> <p>16番 山田 5%</p> <p>17番 佐藤 5%</p> <p>18番 鈴木 5%</p> <p>19番 高橋 5%</p> <p>20番 斎藤 5%</p>	 <p>1番 上田 40%</p> <p>2番 中村 30%</p> <p>3番 佐藤 20%</p> <p>4番 山崎 10%</p> <p>5番 田中 5%</p> <p>6番 鈴木 5%</p> <p>7番 高橋 5%</p> <p>8番 斎藤 5%</p> <p>9番 清水 5%</p> <p>10番 山本 5%</p> <p>11番 佐々木 5%</p> <p>12番 長谷川 5%</p> <p>13番 森田 5%</p> <p>14番 石川 5%</p> <p>15番 渡辺 5%</p> <p>16番 山田 5%</p> <p>17番 佐藤 5%</p> <p>18番 鈴木 5%</p> <p>19番 高橋 5%</p> <p>20番 斎藤 5%</p>	 <p>1番 上田 40%</p> <p>2番 中村 30%</p> <p>3番 佐藤 20%</p> <p>4番 山崎 10%</p> <p>5番 田中 5%</p> <p>6番 鈴木 5%</p> <p>7番 高橋 5%</p> <p>8番 斎藤 5%</p> <p>9番 清水 5%</p> <p>10番 山本 5%</p> <p>11番 佐々木 5%</p> <p>12番 長谷川 5%</p> <p>13番 森田 5%</p> <p>14番 石川 5%</p> <p>15番 渡辺 5%</p> <p>16番 山田 5%</p> <p>17番 佐藤 5%</p> <p>18番 鈴木 5%</p> <p>19番 高橋 5%</p> <p>20番 斎藤 5%</p>
16人中9人が変わっている。アマリージャが入っていないのは残念だが	シジマル、ゴメス、加藤久などD.F.陣がより協同に。攻撃力は健在	あまり人の入れ替わりはない。小倉がいけないのは残念だが、来年に期待	メトコフ、アレニコフが入って、中盤の厚みが出た。松波もいるぞ	チェルニー、森山が加入。あまり変化はないが、もともと強いチームだ

アウトランナーズ

●セガ
●5月発売予定
●価格未定
●RAC
●16M

完成度ゲージ

40%

2人同時プレイあり

ターボでも2019でもありません

セガの体感アーケードゲームの最新作「アウトランナーズ」が、なんともカートリッジで移植されることが決定した。しかも、メガドライブ版では2人同時プレイも可能とのことだ。その際、画面はおのおのが独立した上下2分割のものになる。背景の処理などが美しかったアーケード版「アウトランナーズ」が、どこまで忠実に再現されるか興味津々だね。とりあえず画面写真を見てくれ。

誌上初公開! これがメガドラ版の写真だ!



アーケード版にもあったデモの類は、とりあえず再現されているようだ。

動いている状態がどんな感じなのかは現在のところ不明。続報を待ってほしい。



ちなみにこれはアーケード版のきょう体。2人同時プレイがメガドラでもできるぞ。

信長の野望・霸王伝

●光栄
●2月25日発売
●12,800円
●SLG
●16MB・B

完成度ゲージ

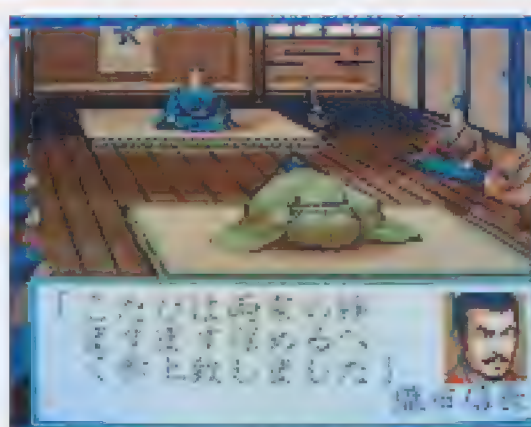
100%

1人プレイのみ

戦国SLG、ここに極まれり!

北は蝦夷から南は薩摩まで、日本全64カ国に覇を唱えんとする織田信長の生きざまを描く、おなじみSLGの最新作だ。登場武将は約900人、シナリオは3本で最大8人までのマルチプレイが可能となっているぞ。しかも今回は64カ国を110の城で表しているの、より史実に沿った戦略を楽しめるのだ。家臣を掌握し、外交で激動の時代を駆け抜けろ!

レイが可能となっているぞ。しかも今回は64カ国を110の城で表しているの、より史実に沿った戦略を楽しめるのだ。家臣を掌握し、外交で激動の時代を駆け抜けろ!



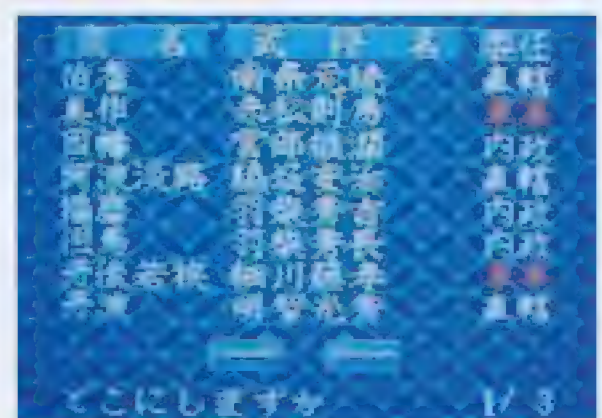
信長自ら出向いて外交戦。同盟は欠かせない。



戦に強いだけでは生きていけないが、逆に強くなければ生きていけない。



中央へ出て、覇王の名乗りを上げるのは誰だ!



城が多いから配下の武将に、占領地を管理させる。



街道に沿って侵略していく。美濃は信長の初期の本拠地としてとても大切な。

大混戦

●EAビクター
●1月14日発売
●8,900円
●ACT
●8M

完成度ゲージ

100%

2人対戦プレイあり

EAの強烈な個性がここに極まれり

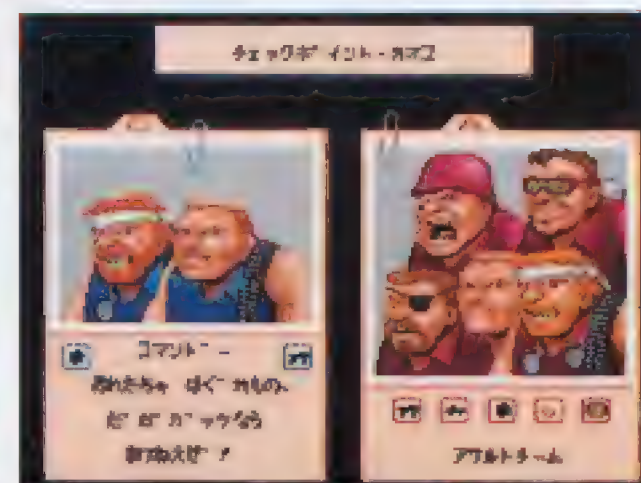
スポゲーやパ○ゲーだけではなく、斬新なアイデアのゲームもコンスタントに発表しているメーカーと言えばEA。そのEAがお届けするニューウェーブアクションが、この「大混戦」だ。

これは、固定画面の中で敵と味方の兵士達(5人ずつ)が、どちらかが全滅するまで戦うというゲーム。プレイヤーは、兵士を直接操作するのではなく、カオス將軍の立場となって移動する位置などの命令を与えてやるのだ。



まさに大混戦の10人

これは、兵士の組み合わせや細かい操作で、深い戦略性が楽しめるゲームだ。操作説明モードのメッセージは、あいかわらず粋な日本語訳だぜ。関係ないけど、カオス將軍の顔はセガファル○ムの矢○取締役に似すぎだぞ。



遥かなるオーガスタ

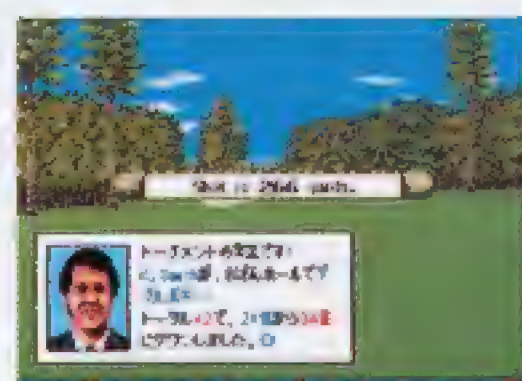
完成度ゲージ 100% 4人まで対戦可能

●ティーマンド
●イソソフト
●12月17日発売
●8,800円
●SPT ●12M

オーガスタはマスターズが行われるコース。また、格式の高さも有名でマスターズは招待状がないと出場できないんだよね。そんなコースを気軽に体験できちゃうのがこのゲーム。当然だが、パジャマでプレイしてもOKだ。



キャディのアドバイスはアドバイスになってないぞ



随時順位更新が割り込んでくる

WWFロイヤルランブル

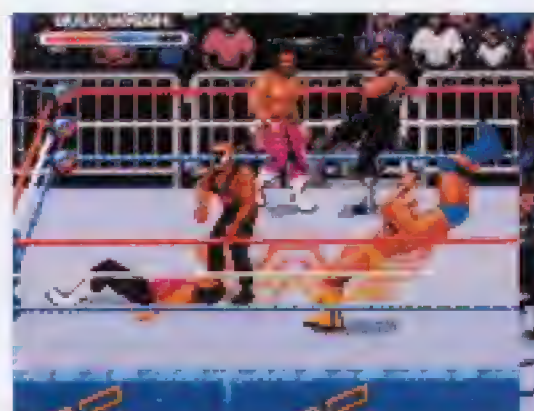
完成度ゲージ 70% 2人対戦プレイあり

●アクレイト
●ジャパン
●3月発売予定
●8,900円
●SPT ●16M

“イチバーン!”でおなじみのハルク・ホーガンを筆頭にWWFのスターレスラーが登場するプロレスゲーム。ビッグなキャラクターのリアルな動きに加えて、それぞれのキャラクターの個性も発揮されているのだ。タッグやバトルロイヤルで遊ぶこともできちゃうぞ。



1月4日にドームであのA猪木と対戦



君の相手はリング上にいる全員だ。ゼッタイに気を抜くなよ



なんとレフェリーに暴行。これもプロレスならではの面白さだね

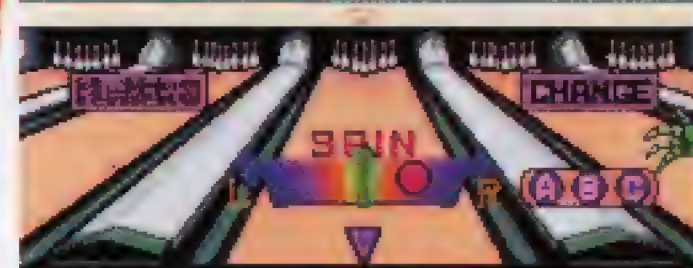
ブギウギ・ボーリング

完成度ゲージ 100% 4人まで対戦可能

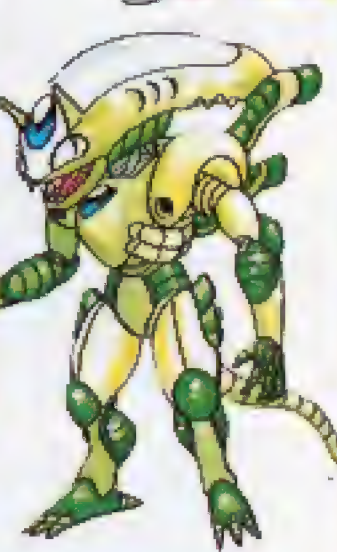
●ビスコ
●12月10日発売
●6,800円
●SPT
●4M



いろいろと紆余曲折があったけど、メガドラ初のボーリングゲーム「ブギウギ・ボーリング」がいよいよ発売されるぞ。通常のボーリング以外にもいろいろモードがある他、対戦中に相手の投球をじやまできるというアイデアがニクいぞ。



倒したピンによってスコアが変わるモードもある。投球のクセが異なるキャラも特徴的だ



魔天の創滅

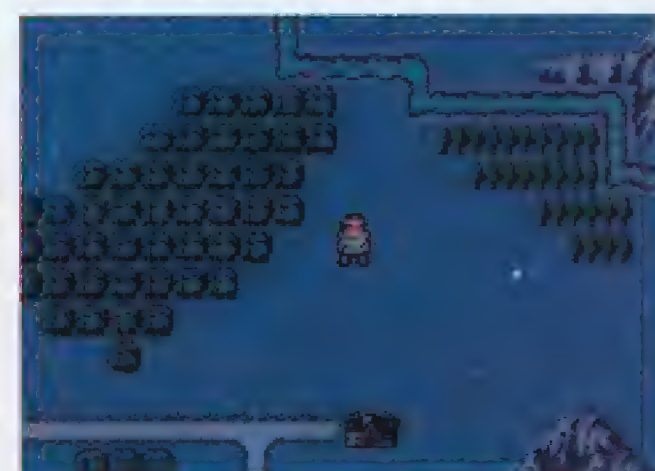
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●講談社総研
●12月29日発売
●8,900円
●RPG
●8M+BB

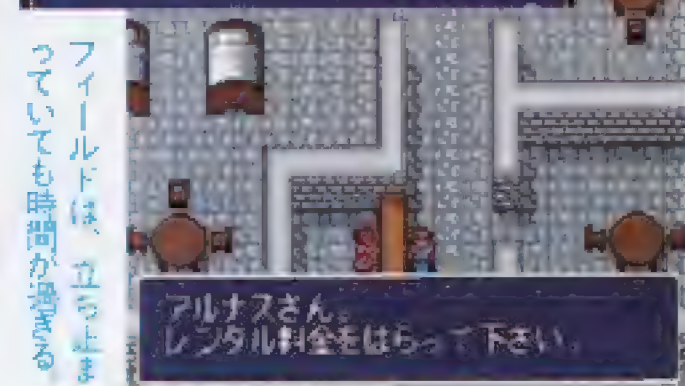
長らくお待たせしていた「魔天の創滅」が、ついに完成ノ紹介するのは半年ぶり(くらい)になるけど、基本的な設定やシステムなどに変更はないので、安心してくれ。主人公のアルナスは、じつは雷鳴の夜に拾われた赤ん坊で、

父の仕事を引き継いで王家に仕えるうちに、自分の出生、使命などに気づいていくという話だ。

気軽に試してみてください。



強い武器をレンタルして敵と戦う。宿屋に泊まるとレンタル料を日割りで取られるぞ。



戦闘シーンは一瞬で終わる。システムはシンプルだぞ

新作ハミ出し情報

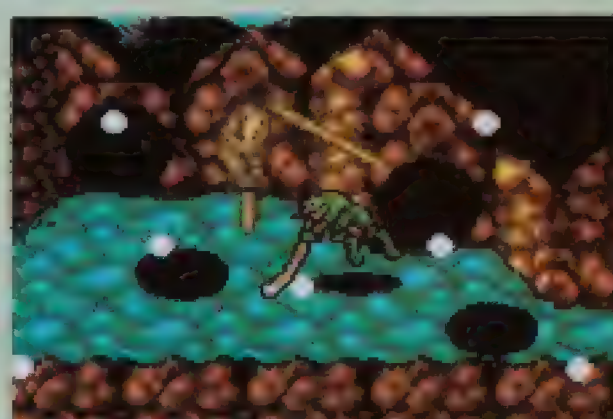
年末発売のゲームもほぼ固まったけど、1月以降のソフトは製造ラインの関係で発売日がちょっと延び気味の最近のカートリッジ事情。どうやら1月よりも2月~3月にかけてソフトの発売が集中しそうな感じだぞ。新作ソフトのほうもいきなり出てくるものが多いから、ちょっと注意が必要かも。というわけで、最近元気のいいGGの新作もチェックだ!



3月に発売予定のアクレイトの「チャンピオンズワールドクラスサッカー(仮)」(写真はスーパーファミ版)。



これもアクレイトの「NBA JAM(仮)」(4月発売予定、写真はスーパーファミ版)。観客の顔がわかるほどキレイ。



モーターに続き、セガからもGG用対戦格闘「モーター・ファイト」が「ニンジャ」など個性豊かなキャラが登場。2P通信対戦もあるぞ。



初公開のGG版「バトルロード」。ステージ構成などはMD版から忠実に移植しているからファンは期待だ。



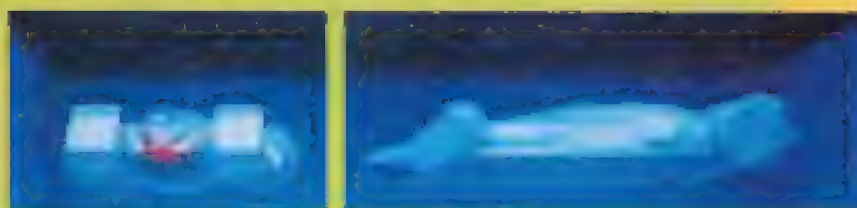
レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™

LIBRARY

12月10日に何の前触れもなく発売される「バーチャルカメラマン」は、メガドライブ系初のアダルトゲームソフトであるとともに、インタラクティブ・ムービーの1つの方向性を提示した、画期的なシステム。レーザーアクティブは次なる段階に入ったようだ。

ロケットコースター

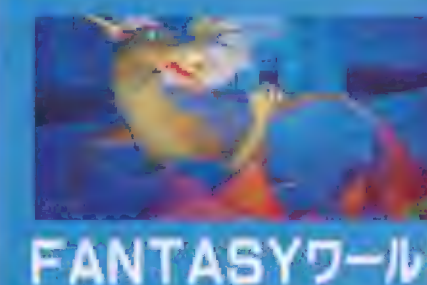


ゲームの内容はタイムトライアル。コースアウトしないよう、慎重に運転しよう。

LDのトリックプレイを駆使したリアルなスピード感が体を動かす

自機の動きを、LDの再生スピード（ピックアップの移動速度）を変化させることで表現し、これによって「決められた画像を一定の速さでしか再生できない」という欠点が解消された（そのかわりBGM関係はオールPCM音源。これはこれで凄い）。
12月20日発売
9,800円
タイトル

RAC
GAME



FANTASYワールド



ADVENTUREワールド



FUTUREワールド



剣と魔法の世界やお姫様だけのメルヘンの世界が広がる。これぞサイバーパンク。究極の世界がひたすら存在する。

バーチャルカメラマン

18歳以上だけが味わえる魅惑のフォトシューティング

真の意味でレーザーアクティブの性能を生かしたアダルトゲーム、それが「バーチャルカメラマン」だ。プレイヤーはカメラマンになって、街で声をかけた8人の女の子を撮影していく。いい瞬間にシャッターを押せば高得点。制限時間内に獲得した合計得点によっては、スタジオやプライベートルームなど別の場所に移動して、よりセクシー度の高いポーズの撮影ができるのだ。



スカウトできる女の子は8人。全員が全員、最後までうまくいくというわけではない。

最初の野外での撮影が成功すれば、スタジオや個室などに場所がえすることも可能。



映像にフレーム単位の判定値を持たせ、ベストショットかどうかを決める。大胆に脱がせるのは君の腕次第。



写真集も作れる

撮影が終了したら、自分の気に入ったフォトをファイルに取めることができる（1ファイル最大250枚）。鑑賞、編集は自由自在だ。ファイルは3つある。



天使達の笑顔を捉えれば禁断の園は開かれる……

女の子を撮影に誘いだすには、自分のスタイルを貫きとおしてはダメ。相手の性格にあわせたメッセージを選択しよう。あくまでもゲームのメインは撮影なので、スカウトシーンで詰まっているようではお話にならない。

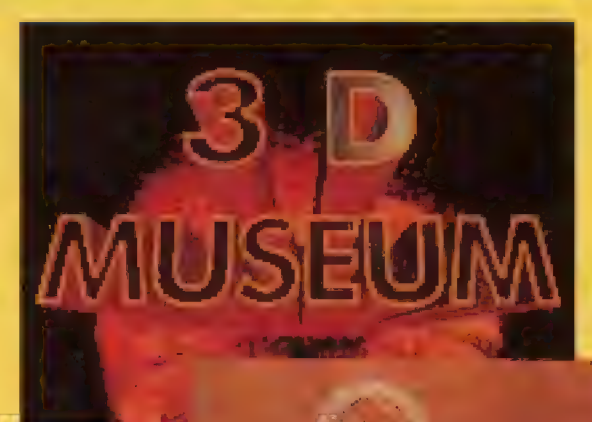


3D MUSEUM

「3D」と銘打つだけあって、視聴覚ともにさまざまな疑似立体感を体験できる。映像を立体的に見るための「3Dグラス」も付属される予定だ。

ELECTRIC
BOOK

2月発売予定
価格未定
パイオニア



メニュー画面に続いて視覚的トリップが始まる



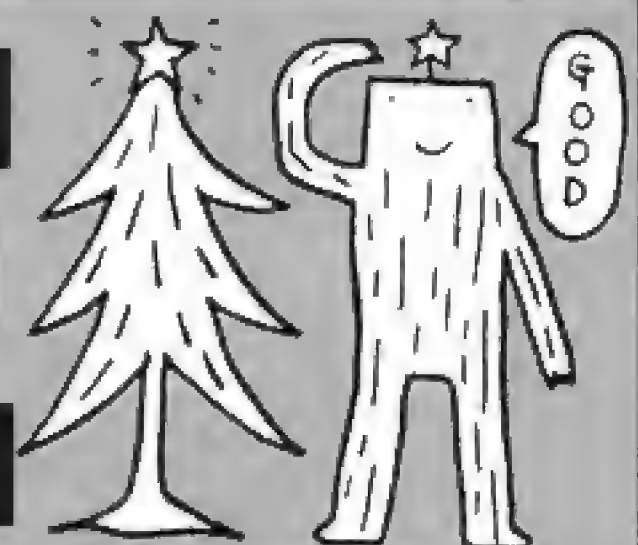
ADULT
GAME

12月10日発売
9,800円
トランスペガス

BEEPLER LAND

びーぷるランド

今年も残すところあとわずか。クリスマス対策は万全かな? 彼女(彼)のいないキミも大丈夫。メガドラがあるじゃないか。今月はソフトもいっぱい発売されるし楽しみだね(トホホ)。



FUNKY LETTERS STATION

びーぷる

MEGATALK DJ=NAMo(22)



今オイラは、ブルースハーブ(ハモニカだな)の練習に励んでいる。これが結構難しい。幼稚園のときはヨダレが溜まってクサくなるくらい吹いたってのに……。オイラも年老いたかな。

●最近、メガドラ(MEGA-CDも)に興味を持ちはじめたが、まわりにメガドラユーザーがいないので、友情を分かちあうことができないのです。そこで仲間を増やそうと努力したのですが、SFCの話題ばかりで困っています。最近メガドラは、SFCにおされているのでは……。

(埼玉県・安部直之・14歳)

●ある友人と話をしている、スーファミをけなし、メガドラのすばらしさを教えていると、その友人がボツリ。「メガドラファンって阪神ファンみたい」。なぜと問うと、「だって、がんばっても宿敵巨人(スーファミ)に勝てないもん。そのくせファンは熱狂的で気合いが入っているよなー//」。

(宮城県・小林崇・21歳)

NAMo:なんというか、メガドラとスーファミを突きあわすと、明るい話題にゃあならないな(少なくともメガドラユーザーにとっては)。もっ

とこう、心が晴れやかになるネタはないのかね。

●どこかのニュース番組で「ブームのはしりは女子高生から」と言っていた。じゃあメガドラも女子高生に受けるようにするべし// そのうち「女子高生が自分で遊んだソフトを平気で中古ソフト屋に売っています//」なんて報道されるかも。

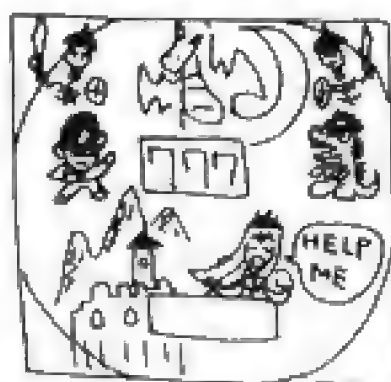
(大分県・ターザン鈴木・20歳)

NAMo:それだよそれ/ 女子高生さ意味方につけりゃ、スーファミと比べてどうなんてことで気をもむ必要もなくなるわけだ/ よし、こうなったら「女子高生メガドラユーザー化計画」をこのワクで募集するか。小学生からマルチプランナーまで、「こうすればコギャルに握らせることができる(6 Bパッドを)」というアイデアがあったら、どしどし送ってくれ。優先して採用するYO/

●みなさん「ミラクルフォース」というパチンコ台を知っていますか? こ

の台、盤面がファンタジーRPG風デザインで、それだけではなんてことないのですが、よく見ると真ん中のデジタルをはさんで、主人公(らしい人)とモンスターの人形が並んで向かい合い、戦っている形になっているんです。そう、「シャイニングフォース」の戦闘画面と似てるんですよ。名前からしてもこれはパロディーなんじゃないでしょうか? だとしたらスゴイですよ。だってパロディーに使われるってことは、メジャーになったって証拠ですからね(それともこれを作った会社の中にメガドラ大好き人間がいたとか)。

(東京都・ウルバカマン・25歳)



なんかこんなかんじ(兄弟機という事で、似たデザインの2種類ある)

NAMo:そういえば、ゲームソフトを店頭で買わずに、もっぱらパチンコの景品として手に入れる知り合いがいたな。パチンコとテレビゲームの関係は、何かと深そうだ。

●つい先日、後輩にMDを貸した。しばらくたってから無事返ってきた。MDを見ると、本体にS端子がついていた。400円かかったそう。スゲーぞ後輩/

(愛知県・橋橋浩紀・17歳)

NAMo:貸したものにキズが入って返ってくると腹が立つけど、こういう場合はどうなんだろうね。

●このあいだ、バースデー電報が届いた。そこには「ハハキトクスグカエレ」と書いてあった。

(茨城県・ぶりぶりモンチッチ・18歳)

NAMo:「不幸の手紙をもらったときよりも怖かった」とのことだが、世の中には郵便を利用して困ったことをするヤツがいるんだよね。オイラもこの前、出したはずのない手紙が「受け取り拒絶」の紙が貼られて戻ってきたぞ(あてさきや文面は、ショッキングなので伏せとく)。こういうの、やめような。

今月のB.G.M.



播磨体操第一(カ士舞踏曲)
(ああ播磨灘/セガ)

ILLUSTRATED BY 永沼純也(埼玉県)

参ったスよ。メガドラひきびさの問題ゲーム「ああ播磨灘」の、この2曲のメドレー。サウンドテストモードで聴くだけでも相当こたえるけど、ある裏ワザを使うことによって、さらにヤバくなるのだ。サウンドショック/ビジュアルショック/てな感じ。何も言わず、まずは55ページを見てくれ。

角界どころかメガドラ音楽界もショック!!

♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪

これが播磨体操第一だ!!

ついにこのコーナー最大のピンチが訪れた。「それ」は我々の常識をはるかに超えたパワーを持っていた。うーん、こんな危険なものを紹介していいのだろうか……。

大相撲の興奮とは違う こーふんが味わえる!

本誌の読者レースで、初登場でワースト10入りを果たすという偉業をなしとげた「ああ播磨灘」。スポーツゲームに分類する気が起きないゲーム内容が巷で話題になっているけど、「サウンド関係が充実している」という意外な一面も持

っているのだ。諸事情により開発者と連絡が取れなかったため、ジャパン・ニューウェーブ音楽愛聴家の本誌某ライターのコメントを掲載しよう。

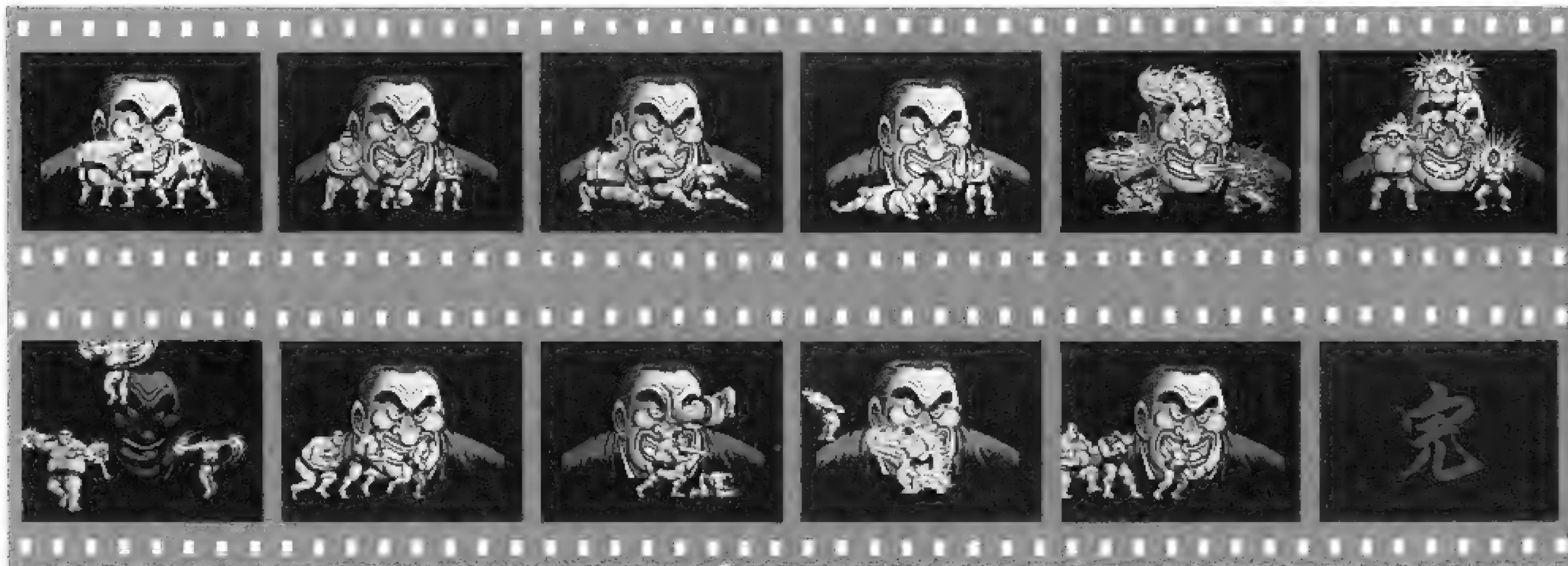
——「忍者武雷伝説」にはじまり「ザ・スーパー忍II」で確立された、セガの「あやしげジャパネスサウンド」の完成形だね。ゲームの題材が曲がりなりにも日本の国

技だし……というか、じつはその曲がり具合が、独特の音楽世界観を生みだす大もとになっているんだけどね。「巨体で破壊」「ガチンコ人生」「平幕ロック」「怒濤の血しぶき、なぜだノ」といったヤケクソな曲名も見逃せない——。

播磨サウンドの魅力は、それだけではない。いや、すべての元凶(?)は、下にダイジェスト写真で

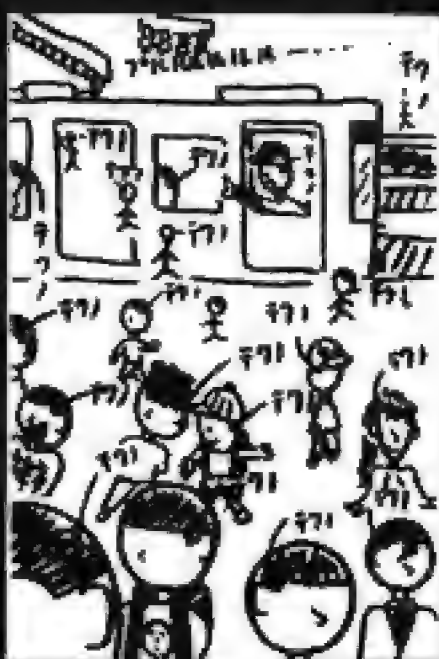
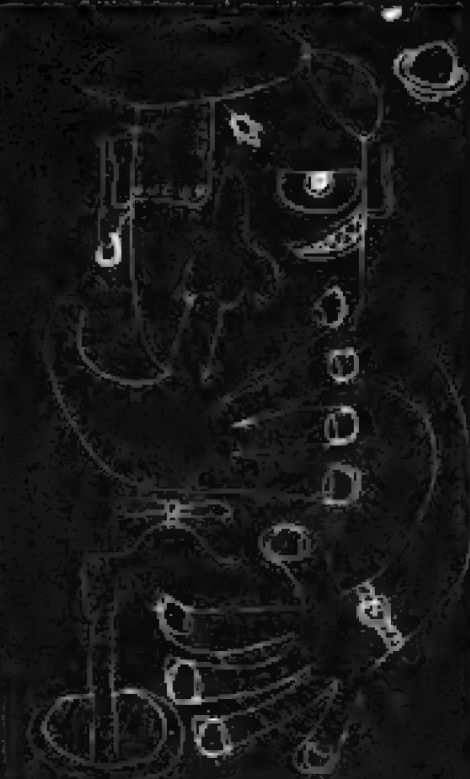
紹介した隠しモード「播磨体操第一」にあるのだ。ゆったりとした、それでいてパーカッシブなサウンドが流れるなか、ゲーム中に使われているサンプリング音声^{ちまた}が連呼される。それに合わせて画面を縦横無尽に動き回る、3人の力士たち。まさに地獄絵図だ。後味の悪いエンディングを迎えたあと、キミの中で「何か」が壊れる……。

思わず唄ってしまいました



TEKNOLOGICAL

ハイ、ジャンク屋です。えー、11月号のお題は「テクノっぽい雰囲気かするイラスト」ということなんですけど、皆さんなかなかのを射ていらっやいますな。ひとりだけ「サンダーフォースIV」のイラストを描いて「テクノソフトだから……」と言ってた人がいたけど。肝心の当選者はというと、右下のイラストを描いてくれた埼玉県の深尾和正さんです。オメデト。えー今回はなぜか「スペースシャワー」のヨーヨー(提供者: なべちゃん)を2名に差し上げます。ほしい人は好きな名人の名前を書いて12月15日までに送ってね。



テクノの解釈は人によってさまざまというが……メガドラにはテクノの精神を感じさせるゲームが多いので、いろいろ試してみよう



最近大の散歩をしてない人は、これを機会にどうです? 当選者の発表は3月号にて。

↑播磨体操第1のみかた

播磨灘さんが大暴れする「播磨体操第一」を見たい人は、理事長の言葉(要するにパスワード)を入力する画面で、「たいそうしようよ」と入力しよう。なんだそりゃ。そうすれば、ものの少しとたたないうちに、軽やかなBGMにのせて力士たちが舞台入り……というわけだ。このお笑いショーを見るためにソフトを購入してもバチは当たらないぞ! ちもったいない気もするが。

INFORめーしょん

■MEGATALK

身のまわりでおきたおもしろいこと、すごいこと、待ってます。身の上相談なんかもOK。

■Illustration Ctiy

イラストをハガキに黒ペン(鉛筆、カラーは不可)で書いてください。タテヨコは自由です。コーナーは2部構成ですが、気にしないでいいです。MD君の4コマも考えてね。

■キワめよ! メガドライバー

真からメガドラを愛する人々のための独立開放区です。「メガドラ」をひとつの文化としてとらえた、クリエイティブなおたよりを持っています。信憑性の大小にかかわらずメガドラ

周辺のゴシップを紹介するMD囃の真相もよろしく。

■SCOOP//——私は見た

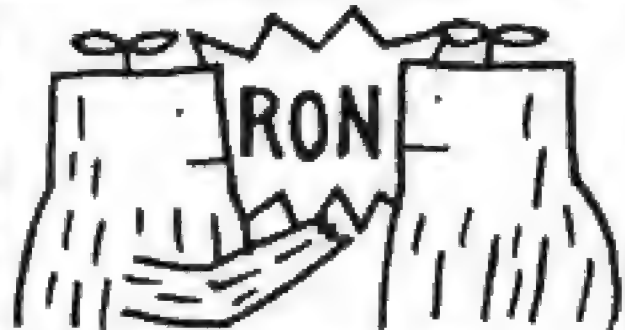
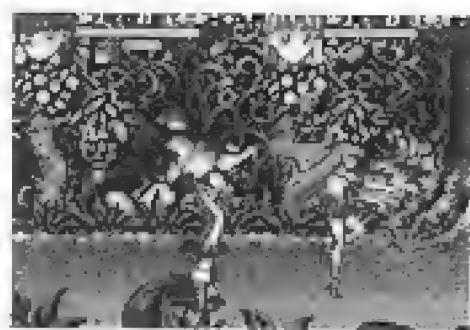
以前あったコーナー、BEメガフォーカスのようなものです。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむのを送ってください。

■思わず唄ってしまいました

メガドラゲームソフトの音楽の歌詞を募集しています。メガドラ風刺の替え歌でもOK。インタビューのネタなども待ってます。

まだまだ続くよ!

今月の論



セーラー月のソフト要りますか?

幅広い層に支持された久々の大型ヒット作。そのゲームが未だにないのはMDのイイところ? 悪いところ?

●セガがやるなら、これまでもハズレは少ないし、要望があるものはほとんどゲーム化したほうがいいます。メガドラの人氣がない一因は、リクエストへの反応が遅いということだと思います(逆にPC-Eは早い)。移植チャートで不動のタイトルがあることから、もっとユーザーの望む物をタイムリーに出してください。

(東京都・もりたとおる・26歳)

●今、子供に人氣があるのは、性別を問わず「クレヨンしんちゃん」、男の子に「ドラゴンボールZ」、そして女の子に「セーラーMoon」だろうから、これらのゲームを出せば、売れて当然。しかし、成人のユーザーから言わせてもらおうと、一部を除いてアニメのゲーム化は、所詮キャラクターグッズの1つとしか言えない。原作によってほとんど世界観の完成しているゲームは、システムが窮屈になってしまい、結局つまらなくなりがちだ。とにかく名前だけで売れるだろうが、遊んで楽しかったと思

えるゲームにできるかが大事だ。

(岩手県・林家スライム・21歳)

●僕がメガドライバー—筋の理由は、メガドライブの硬派なところにホレたからです。最近ではまわりにユーザーが増えて、うれしく思います。それはソニックやシャインニグシリーズなど、セガ独自のキャラクターが一般に受け入れられてきたからだと思います。ただ売れるためにアニメの人氣キャラクターを起用することが、ゲームのクオリティを上げるのでしょうか? そういう意味でも出してほしくありません。

(北海道・SHERA・18歳)

●ゲームソフトに賣賤などない。歴史ものだから高尚だとか、キャラクターものだから低俗とは言えない。売れるタイトルなら出すべき。ファン以外でもほしくなるほど面白ければさらによい。だが、横スクロールACT、デジコミが他機種で出ている以上、ジャンルはそれと違う方がいい。また一番注意したいのは、旬の

もの”だということ。人氣のあるうちに出さなければ意味がない。

(京都府・SHARNO・23歳)

●MDユーザーは年齢層も高く、ゲーマーに支持されるハードなので、対象年齢の低い「セーラーMoon」は意味がない。だからこそ新規獲得のために必要と言う人もいるだろうが、時期的にもう遅すぎる。SFC、PC-Eの発売後ではアピール度が低く、空回りするだけになると思う。

(兵庫県・松島健士・19歳)

●大人が儲けを重視して、タイトルだけで売りつけようとしたら、メガドラの評判が落ち、ファンは悲しい思いをします。自分は原作を読んで涙を流したほど、これには思い入れがあります。だから金儲けの手段にしか考えられない人には関わってほしくないし、最高のデキにならないなら出なくてもかまわない。ただ、絶対出すなという意見はわかりません。買わなければ済むことでしょう。マニアックなハードだったメガドラ

が、徐々に浸透してきた今こそ、新しいタイプのソフトを打ち出すことは、悪いことではないと思います。

(青森県・NOB・15歳)

●キャラクターゲームは、メーカー側がどれだけ「ファンサービス」の域を脱したゲーム作りができるかどうかにかかっていると思います。ユーザーが抱いている不信感は、これまで原作のファンをターゲットに「本編のオマケ」的な、つまりキャラクターグッズやCDを制作する発想で開発してきたことへのしっぺ返しです。ファンを対象から外せなどというバカげたことを言うつもりはありませんが、ゲームとして出す以上、ゲームとして制作してほしい。

また、ユーザー側も正にキャラクターゲームを評価する目を失わないでください。本当に良いゲームが出てわからなくなります。遊びもせず悪評を立てるのは、ゲームファンとして恥ずべき行為だと思う。

(東京都・折戸克結記・18歳)

—この作品のテレビを見ている読者は20%近く、「ドラゴンボールZ」は40%以上だった(11月号アンケート)。そんな作品だけに、7割が「ユーザー層拡大のためにもあったほうが良い」という意見をくれたのでは。ただし条件つき。反対者の理由同様、「半端なものはいらぬ」ってこと。原作の人氣に頼るだけのソフトを出していたら、ゲームはいつまでもコミックやテレビのオマケ的存在だからね。

3月号のテーマは バーチャルシネマをこう見ました

「夢見館の物語」や「ナイトトラップ」など、「バーチャルシネマ」ソフトが相次いで発売されました。ハードとソフト自体の過渡期に、CD-ROMメディアの新たな可能性を追求した、意欲的な挑戦が見られます。この取り組みへの意見や、ゲームの感想を送ってください。

ひとことfrom BEEPIE

◆群馬へぜひ一度来てみませんか。温泉がいいですよ。(群馬・イサム・19)
◆免許を取るため自動車学校に通っている。昔やった「ハードドライビング」のクオリティの高さが、いまになって感じられる(特に重いハンドル)。

(長崎・マサユキ・25)

◆MD関係の本をかたっぱしからすべて買っていく男の子を見かけました。最近の小学生はお金持ちだなあ。

(静岡・マリコ・17)

◆サターンなんて名前は、アメリカのデキの悪い小型車みたいで、イメージが良くない。(神奈川・タケヒコ・19)

◆とうとう次期ハードが発表されましたね。カセットテープで何分もかけてロードしたゲームをやっていたころが

懐かしい。(埼玉・アツム・21)

◆スーパーでバイトしていたら、ソニックのTシャツを着た人が来た。値引きしてあげたかった。

(神奈川・シンペイ・16)

◆ロッ○リアやモ○バーガーのハンバーガーを食べながら、マクドナルドをやるのは、なんだかのびない……。

(兵庫・シュウジ・21)

◆市長も知事も逮捕されて、町は大混乱さノ

(宮城・タケシ・21)

◆コタツを出しました。暖かいです。みかんを食べたらおいしかった。

(群馬・ユウジ・16)

◆ここを読むと「セガのファンって心が狭い」と思う。セガの社長は太っ腹そうなのに。(北海道・マユミ・25)

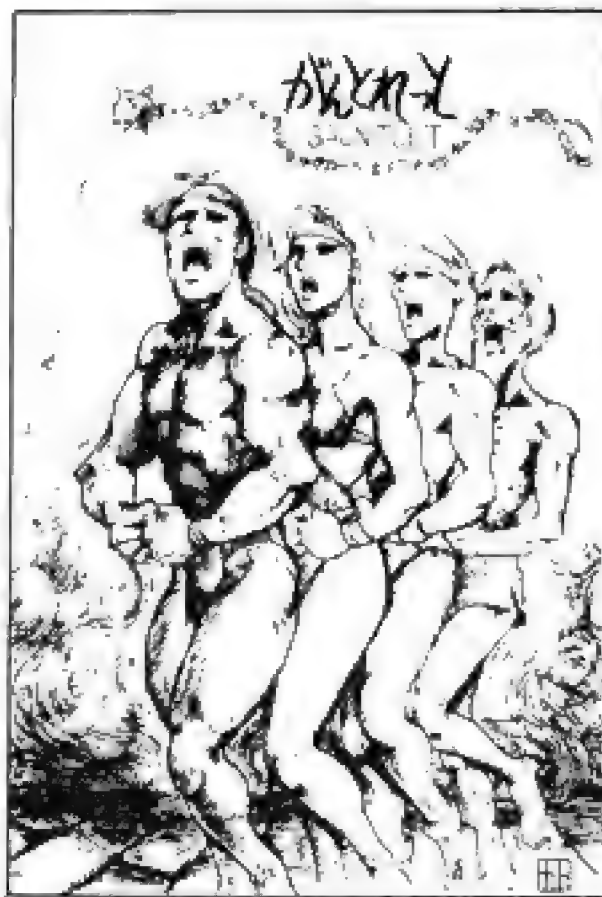
◆突然、友人が交通事故で亡くなり、私は一晩泣き明しました。友人はSFC派で、よく私と言い争いをしたものでした……。(富山・トモズミ・20)

Illustration City 第2部

東京都・安川貴子(14)

「侍」の「スピリッツ」が、ひしひしと伝わってくるイラストだ。ところで貴子ちゃん、14歳の誕生日おめでとうね。

生気が感じられないなあ。長い地下生活でイカレちゃったのか。みんなも自宅にこもっているとこになるので、気をつけよう!!



長崎県・カトー三段黒帯(?)



東京都・びよぶと(22)



セガのB級ノリゲームの真頂「レタタヒーロー」の続編を望む声は多い。他機種で登場しても、こんなに盛り上がりなかつたんじゃないかな。

喜怒哀楽

ギョーカイに/ゲームに/

いいたい放題!!



●いよいよ「ファンタシースター」が発売される。そこでII、IIIも再発売してください。このごろメガドライブソフトは人気があるのに、昔のソフトが入手できないのは不思議だ。例えば「スーパーファンタジーゾーン」など、手に入れられない人はかなりいるはず。新しいものばかりで、昔のよいソフトがおさなりにされるのはあまりにも悲しい。

(神奈川県・大塚誠・18歳)

●お願いします。セガタップをもっと生かしてください。スケジュールを見ても、対応ソフトの予定がほとんどない。どうしてあんなイイものを使わないんだ! テニスやレース、さらにプロレスなどを4人で遊べば、

楽しさが倍増するじゃないか。

(島根県・トリプル役満・16歳)

●最近メガドラユーザーになった人の「なぜ他機種を敵視するのか」という疑問に、僕なりの理由を答えましょう。8ビットマシンのころはそれほど燃えていたわけではありません。ところが16ビットの時代に入ると、他機種のユーザーが僕らを「セガ」マニアと呼び出したことに発端があると思います。「へーんだ、そーだよ、オレはマニアだよ、オタクだよ」って言ってやりたい。でも、ろくにメガドラのことも知らず、「マリオ最高! MDなんかつまんねーぜ」なんて言ってるヤツらは「スーファミオタク」じゃないでし

ょうか。特に休みの日には1日中、SFCでRPGやシミュレーションをしているヤツが、自分のことを棚に上げて、メガドラユーザーにあーだこーだと言ってくれば、敵視するのも当然のことではないでしょうか。「ゲームにたいするこだわりを持つてから「マニア」なんだよ」と言う他機種ユーザーもいるのです。彼らはみんなが買うものを買うそうなのですが、メガドラで大ヒットしたもののすらやろうとしないのは、SFCへのこだわりの現れではないのでしょうか? MD歴の浅い人達も、僕らは「マニア」で、彼らは違うと思いますか?

(福岡県・MEOGEO仮面・20歳)

●あの「スペースハリアー」の続編を出してほしい。今までなぜ出ないのか不思議です。僕はマスターシステムでスペハリ、スペハリ3Dも遊んでいます。個人的にはメガドラ初期のスペハリIIが面白かった。4Mとは思えないほど綺麗でスムーズなグラフィック、非常に簡単な操作、印象に残る音楽、個性豊かなボスキャラ達。こうした部分を容量の増加と、最新の技術でもっと面白くできると思います。

(福岡県・篠原公法・18歳)

●「龍虎の拳」移植決定は嬉しいけど、その一方で果たしてこれでいいのかと思ってしまう。というのもこ

れは他機種でも移植が決まっているから。実際、ファイナルファイトやストIIなども、他機種版と比べて秀でた部分があるのに、「いまさら」の一言でかたづけられてしまうことが多かった。既存のユーザーを満足させても、他機種の後追いではない。だからMDならではの移植がもっとほしい。セガはアーケードゲームのメーカーでもあるし、この点をもっと活用すべきだ。その意味でV.R.の移植はタイムリーだし、期待している。今後もMDだから遊べるという個性を強調してほしい。NEOGEOの移植にしても、格闘ゲームばかりでなく、「ラストリゾート」のような一味違うチョイスがほしいところだ。

(群馬県・関浩昭・22歳)

●ソニックCDのコマーシャルは全体を通して明るい雰囲気の中で、ソニックの持つスピード感を見事に表現した素晴らしいデキだった。ただし肝心のゲームタイトルが聞き取りづらい。「シャイニング・フォースII」も同じで、一緒にテレビを見ていた弟に「何のCM?」と尋ねられてしまった。社名など、認知度が高く、しかも長期に渡って繰り返し放映される場合なら、外人声優のフレーズも生きる。でもソフトのように短期間で浸透を狙うものは、明るい声で、ゆっくり、はっきり言うべきだ。

(東京都・小池雄介・20歳)



北海道・ぱわーあぶるJOE(18)



神奈川県・ゼロ(14)



宮城県・畠田麗治(16)



神奈川県・大塚理恵(?)

君の声がMDを変える/MEGA-USER'S VOICEにハガキを

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。熱い声を待っています。

びーぷるランドへの投稿は……

◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。なお「びーぷるランド」採用者全員(ひとことfromBEEPlEを除く)に図書券(500円分)を、抽選で3名にお好みソフト('93年12月末までに発売されたもの)を差し上げます。



〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)「BEEP/メガドライブ」編集部
(〇〇〇〇〇〇コーナー)係まで

*住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント
当選者

原利江子
折戸克結記
小西繁幸

12

月号の
コメン
タサイ

P49の「メガドライブ・アカデミー賞前夜祭」で、「Aランクサンダー 誕生編」がノミネート作品リストから抜けていました。R10T様ならびに読者の皆様にたいへんご迷惑をおかけしました。なお多数の方にタイトルを記入して投票していただきましたので、今回は有効とし、予定どおり集計の上、次号で発表します。

誌面
ジャック!!メガドラ
サードパーティー

やりたい放題

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社の巻

フロリクスから来た広報担当者

3度めの登場である。

毎回、このコーナーを担当するたびに、見出し部分にフィリップ・K・ディックの小説のタイトルをパロディにしているのだが、誰も気がついていないようだ。今のところ何の反応もない。寂しいものである。

気を取り直して話を先に進める。今回はいつもと趣向を変えて、めずらしくまじめな話をしよう。

最近、“マルチメディア”とか“インタラクティブ・メディア”といったキーワードを旗印に、新ハードの発表が花盛りである。

ソフトメーカーとしては、ハードの性能が向上することはとりあ

えず喜ばしい。現行機種で「ハードの機能的な制約上」できなかったようなさまざまなアイデアが、実現可能となるからである。

ハードの性能が向上すれば、絵はますますキレイになるだろう。各種の映像エフェクトも簡単になり、音もどんどん良くなって、効果音やBGMがますますリアルになるに違いない。

しかし、ハードの性能はどんどん向上するが、かたやソフトのほうはどうだろう。

現在「マルチメディア・マシン」と称される新ハードは、いずれも大なり小なり「インタラクティブ」性を1つのキーワードとしている

が、これには少々疑問がある。テレビゲームに「操作する」という要素がある以上、テレビゲームはその大前提がそもそもインタラクティブなはずだ。

では、新ハードの特徴は、現行機種より絵と音がいいだけなのだろうか。だが、この技術競争は、正直むなしなものがある。

なぜかと言うと、現在の技術力では、人間の想像力を凌駕することはけっしてできないからである。

逆に、いったんそのゲームに感情移入してしまうと、人間の想像力は、絵や音のしょぼさを補ってあまりあるのだ。

想像力の豊かさには個人差があるが、現時点では、どんなに高性能なハードが発表されても、人間の想像力が紡ぎ出す世界の豊饒さには遠く及ばない。現実と区別が

つかないほどのリアルな世界を提供してくれるようなマシンが発表されれば話は別だが、それはまだSFの世界の話である。

単純な演繹で考えると、新ハード上では、リアルなソニックやマリオ、あるいは実写の春麗や舞ちゃん活躍するのだろうか。

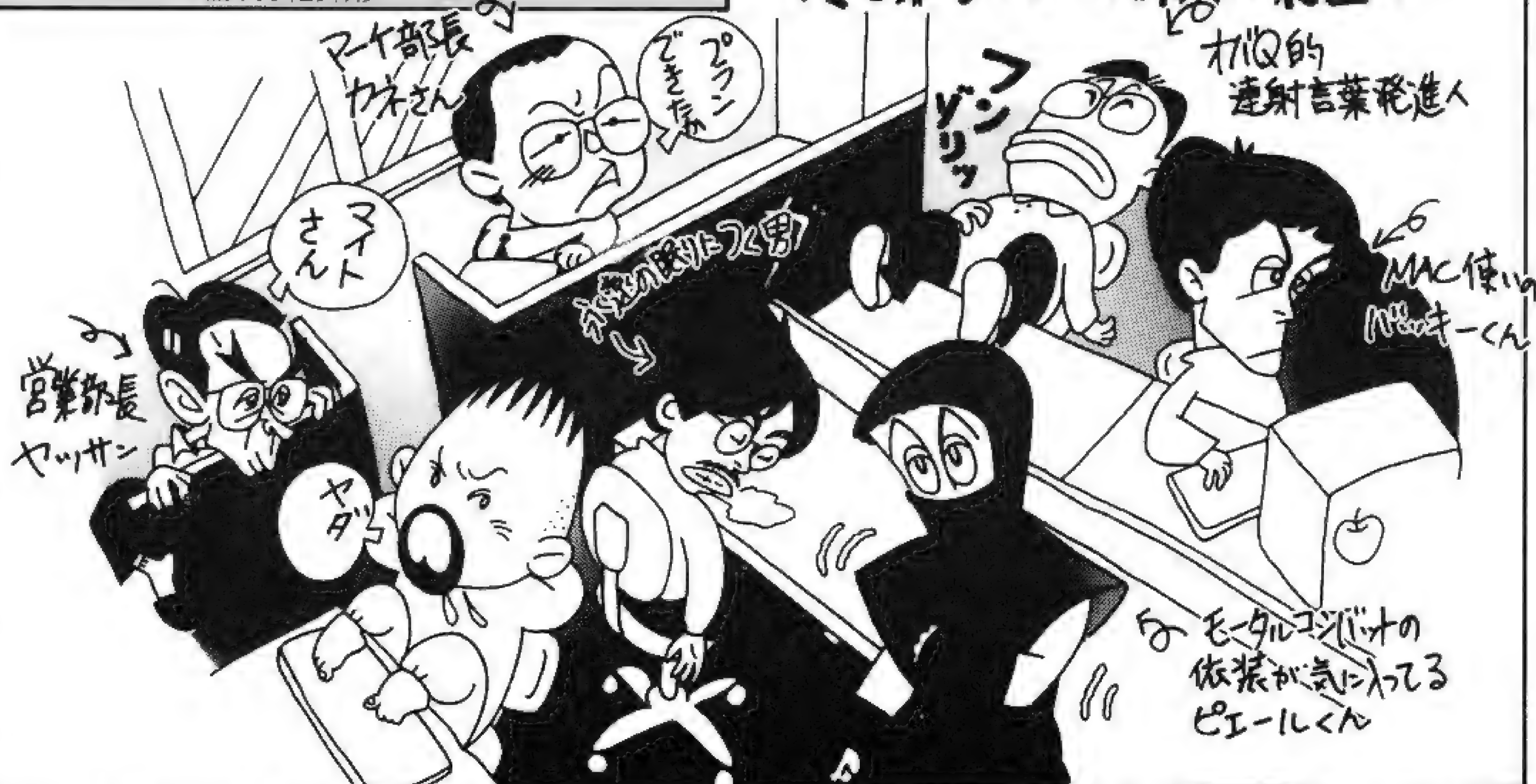
もちろん、そういった方向性を否定するわけではない。ゲームが面白くなるなら大賛成だが、ビジュアルがそういう方向に進んだこと、すなわちゲームが面白くなったことだと錯覚はしないほしい。

欲を言えば、新ハードの性能をバリバリに駆使したソフトでも遊びたいが、その一方で新ハードの機能と新しいアイデアが見事に融合した、斬新なゲームでも遊びたいと思うのですよ。ユーザーとしては。

AKkaim の巻

(株) アクレイムジャパン

キミも来ないか、マテングの花園へ...



【誌面ジャック大歓迎】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やっもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさんは(・・)

コーナー！

世の中不景気だから、ゲームのほうもバブル時代のようにポコポコ連発するわけにはいかないの、自然と作品を絞り込んできているようだ。でもこのコーナーは不滅。宣伝の場だけじゃないから、タイトルを持っていないメーカーさんにもドシドシ参加してもらっているわけ。

エアーマネIIでステキ!の巻
KOEI © 光栄



エアーマネジメントII メガドライブ版：12,800円 1月29日発売予定 株式会社 光栄

ビクター エンタテインメント株式会社の巻

君はヘビメタルを聴いているか!!

初めてこのコーナーに登場するビクターエンタテインメントの前谷だ。なんじゃい、このコーナーは? やりたい放題とか言っときながら、みんな商売から全然離れとらんじゃないか。もっと自分というものを大切にしろ! (ちゃぶ台をひっくり返すしぐさ) やめちまえ〜! (ガチャ! バチャ! パリンッ!)

てなわけで前谷は、お前ら軟弱なゲーム少年達に、ヘビメタルの鉄鎚をくれてやるぜ。覚悟はいいな?

話のとっかかりとしては、これ。ANGRAというバンド。イントネーションによっては、根の暗い劇

団の話になってしまいそうだが、もちろんそうではない。最近リリースしたばかりのデビューアルバム"ANGELS CRY"が手元にあるのだが、それはそれは美しく、清らかで、大仰な、メロディアス・ヘビメタルが聴ける (ちょっと前谷

の得意分野ではない。前谷はデスメタルがお気に入りなのだ)。

ANGRAというのは、ブラジルの神話で「火の神」を意味する神



▲ANGELS CRY/ANGRA
発売中/2,500円/ビクターエンタテインメント

聖な言葉らしい。そう、このバンドは、なんとブラジルのバンドなのだ! 実はそれが言いたかったのだ!

ブラジルと言えば、たぶんBE MEGA読者の中にも知っているヤツはいると思うが、あのセバルトゥラもブラジル出身ではないか (注・セバルトゥラニメタリカが徐々に音楽性を変えながら、世界の人気者になって

いった後に、まだまだ極悪なヘビメタルに飢えている世界中の若者の期待を、一身に背負って立つ、現在、世界で最も注目されている

スラッシュ・メタルバンド)。ブラジルだぞ。非英語圏だぞ。発展途上国だぞ。それが、世界に通用するスゴいバンドを続々と送り出しているのだ。

日本はどうだ? あーん? ZARDだのWANDSだのB'Zだの、聴いて満足できるのかね、今の若いモンは? 学校通ってて、腹が立つこととかねーのか? 気に入らねーヤツがいたら、フライングVでぶん殴れ。

高ぶる気持ちは、アウトレイジやS.O.B.が満足させてくれるぜ。男子の高校生がヘビメタルを聴く必要を感じない社会というのは、その方が不健全だと、前谷は思うゾ。

何か言いたいことがあったら、ビクターエンタテインメントにハガキを出しておけ! じゃあな!

おいおい始まったよ
大丈夫かなあ!?



遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY

SEGA

徐々にではありますが、ハガキが集まって来ております。紙面的に安定するののもう少ししかと思うので、ご協力を!

創刊1号

息抜きはいいよね編

「遊星セガスタジアム」に早速お便りをくれたみんな、ありがとう! スタッフ一同、とっても喜んでおります。中でも「今年は遊星セガワールドはないのか?」とか「6ボタンパッド用に最初に発表された『バーニングフィスト』はどうなってるんだ!?!」という暖かいお便りには、胸を突き刺されるような気持ちです。グサ……。でもみんなの期待に応えられるよう最大限がんばります。最近も某マンガ誌に「ナイトトラップ」のマンガを載せたり、バーチャルシネマ試写会を実施したり、いろいろ新しいことやっているんだ!!

ところで話は変わるのだが、私はずいぶん現在発売されているMDソフトをすべて買いそろえたのだ。もちろん、個人的にね。棚に全ソフトが並んでるのは費用を考えると「ばたんきゅ〜」な気持ちだ…。さらに忙しくて遊ぶ時間がないのは悲しすぎるぜ。ホヨヨ……。

そう言えば、この前の金曜だったか、やってもやっても終わらない仕事の山に身も心もボロボロになっていた時、トレジャーの美奈子さんと電話で話しているうちに、急遽新宿に遊びに行くことになったのだ。もちろん、BEメガのA子ちゃんも一緒だ!! 本当は忙

しいのだが、「どうせ徹夜で仕事しても土日に出勤しないといけないんだし、こうなりゃ今夜は遊んでやる!!」と開き直って夜の新宿に集合。お好み焼きを食べ、ちょっとお酒を飲んで、その後は待望のカラオケ。美奈子さんの“噂の森高”もやっと聴けたぞ。森高を歌う美奈子さんは本当に生き生きして輝いていたナア。でも、その横でA子ちゃんは、「朝までに入ればいけない原稿が……ウウ」と苦しんでいたたりして。やっぱり両手に花(!?)はいいよネ。

今月はヘンな話になったけど、来月はもっとキチンとした話を書くから見捨てないで、ドシドシおハガキを下さいネ。でも来月も忙しいなア……トホホ。(竹崎)

祝! 遊星セガ
スタジアム



「大阪府・Beeプラザ800」一着初めに届いたのがコレ。ドモありがと。

「教えてセガのえいちゃん」
7-ドナルドサンも
日本へお土産を
張本人もおし
てくれっス。
(写真付)
ちゅーぽぽか?

JOYJOYテレフォンGALを探せ!!の 解答 と 解説

新連載記念特別企画として12月号に掲載した「JOYJOYテレフォンGALを探せ」。実はこの企画はBEメガ創世紀に、カラー1Pで掲載したものの第2弾だったのだ。当時のJOYJOYギャルはちょう子お姉さんだったんだけど、おぼえているかな? もしその号を持っ

ていたらもう1度見てみて。実は現BEメガ編集長も女装して登場しているんだ。最近「後進に道を譲らなくちゃね」とか言って、なかなか誌面に出てこないけど、これは実はBEメガの伝統だったりするわけ。アホな伝統だから、小さい子供達はマネしちゃだめだよ。

結構間違えた人もいるようですが、S子ちゃんとE子ちゃんは、実はセガのOLでした。お仕事とはいえ、撮影協力ありがとうございます。



髪のカリと化粧のノリが気になるA子ちゃんも人気を集めました。まったくのクワセモノ。下のメイキングを見てもらえばわかるように、完全なる男性(?)なのです。どこのだれかは本人の希望でヒ・ミ・ツ。



まさにマジック!!あつと言う間にA子ちゃん

フリーアナウンサーの藤井有沙さんだ
正解はエントリリーNo.3のG子ちゃん



というわけで、正解は3番のG子ちゃんでした。現在、月1回情報が変わるJOYJOYテレフォンの他、セガビデオマガジンのナレーションも担当。その麗しき美声をぜひ1度は聞いてみてね。

SEGA 3×3 EYES感謝イベント

ハプニング続出!? BEメガ、林原ファンを前に連載を約束!?

潜入レポート



「ハートフルステーション」と同じ、くつろいだ雰囲気のアミューズメントとトークする林原さん。



11/3(水)
京都産業会館



ゲーム大会あり



もちろん歌も...



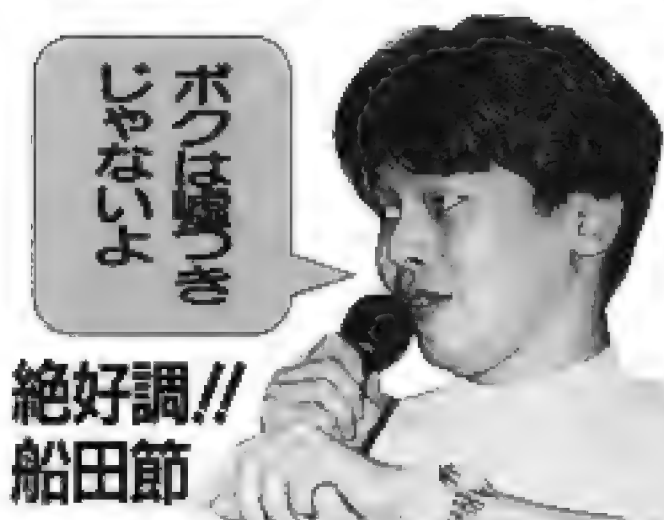
平松晶子さんもゲストで登場。

イルカ!?

セガの新作紹介コーナーで突如イルカのようなものが!? カラス説、ペンギン説が飛び交ったが、じつはこの中には林原さんが入ってるんだ。初めてのかぶりものでチョー喜んでやりましたぞ。



トークあり...



ボクは嬉しいじゃないよ

絶好調!!
船田節

総合司会役の役割を見事に果たしたセガ船田氏。



初公開のめぐみ人形。アルバム購入者に抽選で当たるぞ!

11月3日に京都で行われたイベント、いや〜相変わらず大変な熱気で盛り上がりまくり。今回は「3×3 EYES」を買ってくれてありがと記念として京都、名古屋、東京で総勢3000名が招待されたんだ。はずれた人は、これ見て楽しんで!取材に行った京都では、ラジオ番組とのジョイント展開により、「ハートフルステーション」の収録風トークあり、「万能文化猫娘」のビデオ上映あり、セガコーナー、ゲーム大会あり、さらに

は林原さんの歌が3曲も聞けるとい、他の名古屋、東京の人が聞いたら悔しがらる内容だったんだ。しかも、林原さんが最近お気に入りのエコーくんには仮装するハプニングもあったからファンにはたまらんよね。「万能文化猫娘」のゲーム化をファンにお願いされ動揺

したセガの船田さんは「BEメガで林原連載企画進行中」とぶちあげてしまうし。でもこれ、2月号からホントに始めるから、みんな、コーナーの企画や質問など今から送ってね。他のコーナーも募集してるから、セガを愛するラブ&ピースな読者よ立ち上がれ!

いろいろな
あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンクスクウェア ソフトバンク(株)
BEEP/メガドライブ編集部「セガスタ〇〇係」

企画とネタ募集中
ドシドシ出せば
ビデオが当たるかも...

- 林原めぐみの「電腦文化猫娘」コーナー
- セガここだけの話
- ゲーム心霊写真
- テラドラ=マイ・ラブ
- 野望の王国セガ
- セガ名所旧跡めぐり
- 4コママンガ、イラスト
- 潜入ルポ 大鳥居最前線
- コギャル覆面对談 最近、セガってちょっとあれじゃない...
- 壮絶!!ロムじゃんけん選手権
- 盗撮!? ジョナサン羽田店
- 中山社長ファンクラブ
- 摘発!? プルセガショップ

などなどだ。新企画でもここにある企画の投稿でも可。採用者は抽選で5名様にセガビデオマガジン(非売品)をさしあげる。さあ、来月はどうなる!?

ソニックス通信

SONIC! 通信
SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

田口総帥 ついに……検挙!!

去る10月某日我々ソニック通信取材班に、フォースII CD完成記念激安ハワイツアーに参加していた田口総帥が羽田空港税関で取り調べを受けたという情報が飛び込んできた。あのクソ真面目で有名な総帥がなぜ捕まったのか? だいたい国際線のはずなのになぜ羽

田にいるのか? 我々は、これらの謎を究明すべく特別チームを編成し取材にあたった結果、田口総帥独占インタビューに成功した。田口「いやあ、検挙なんてとんでもない。ただ、羽田空港のいろんな施設を見学させてもらったんですよ。お礼にちょっとHな本を

おいてはきましたけどね。え? 羽田にも国際便は来てるんですよ。少ないですけどね。はっはっはっ」要するに、日本に持って来ちゃいけない本を税関で取り上げられたということらしい。そんなことしてないで、さっさと次のゲーム制作に入ってほしいものである。



検挙された直後の田口総帥。ワイハーでは、下着姿でビーチやらホテルやらをねり歩いたらしい。

友人・武内さん談

いや、そういえば、思い当たる節がありましたよ。彼は、深夜にホテルを抜け出して、1人で徘徊したり、怪しい行動が多かったんです。今回のことは氷山の一角にすぎないんじゃないでしょうか。



CD買ってね! とお願いの武内氏。そういう本を3冊、無事日本に持ち込んだ。



ソニ通 MANIA

フォースIIをクリアしても、仲間になってくれなかったキャラは多いはず。2回目以降にプレイするときには、全員仲間にすることを目標にしてみてね。

ソニ通マニアでは、ひき続き「私のキャラクター自慢」を募集中。外伝シリーズのキャラクターでもOKよ。



佐賀県・田中一郎氏

甘いものSISTERS

横浜市の、みつめちゃん(左)と、あんみつちゃん(右)は実は姉妹なのだ。これからも応援ヨロシク。

まだ未定 OL 岡田 HANAKO の OL日記

いやー、田口さんがつかまっちゃいましたね。私はミッキーマウスグッズをおみやげに頼んだんだけど、そっちは無事に受け取れました。



千葉県・栗原章



愛知県・三谷真司



埼玉県・羽柴麻子



八王子市・布辺天 功人



秋田県・南俊豪



愛知県・佐藤いずみ

Sega Channel

ACT.27

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt
to be boring is of little use,
but knowledge which is assimilated eagerly
becomes a permanent possession.

今回は

「ぽっぷるメール」への 質問、答えます——！

来年あたりには
ドカンと写真出すぞ！

11月号で、募集した「メールのアレ」を聞いてみたいのコーナー。ぼちぼち（ホントにぼちぼちって感じの数）お便りが届いたので、今回はその紹介／今回は、毎度おなじみの矢野さんが取材の時、不在だったので答えてくれた人は、開発の森本さんだよ。

Q MEGA-CD版「ぽっぷるメール」と他機種版とはどんな点が、違うのですか。（長野県・清水一樹さん他、多数）

森本 そうですね、SFC版やPCエンジン版を実際プレイしたわけではないんですが、MEGA-CD版は声優さんの声も入るし、魔法も攻撃法もオリジナルのものもあります。アイテムの効用や効果も派手になってますね。マップ関係も手が加えられているし、パソコン版と見た目は似てるけどプレイしてみると全然違うってところが結構ありますよ。

Q メールの身長、体重および3サイズ

を教えてください。（京都府・矢島 俊さん）
森本 設定資料にあったかな（笑）。メールのあの性格からすると、お金払えば教えてくれるんじゃないですか。

Q PC88版の、もの悲しい調べに合わせて流れる挿し絵風のグラフィックが好きなんですが、MEGA-CD版はどうなりますか？（京都府・田口保隆さん）

森本 MEGA-CD版でもPC88版の「ぽっぷるメール」に入っているあのシーンも入れる予定です。オープニングのビジュアルとあわせて、今作っている途中なんでまだお見せできませんけど。

Q どうして発売がセガ・ファルコムブランドからセガブランドになったんですか？（東京都・もりた とおるさん）

森本 誤解されてるようですが、もともとセガブランドなんです。宣伝展開をセガ・ファルコムでやったがために混乱してしまったんですね。

Q 「メール」の現在の進行状況は？（神奈川県・遠藤秀幸さん）

森本 第1ステージのエルフの森からウッドボールを倒すまでは、できているんですよ。その他の面がまだちゃんと動いていなかったり、敵を配置していなかったりってところです。今回は、ゲーム紹介のコーナーもお休みになっていますが、来月あたり以降には、またハデな画面をお見せできると思いますよ。それと、「ハイパーロードモナーク」のほうも、もうすぐ画面写真やイラストなどを紹介できると思いますので、よろしく。

今年も、ホントにもうわずか。来春頃には「メール」と「ハイパーロードモナーク」が、まとめて出そうなので期待して待っててね。

矢野取締役の 仁義なき 業界オチ①⑨



「セガ・ファルコムの矢野さんですよ」不思議そうな顔を寄ってくる若いヒトがまた1人。そうすると答えると「なぜこんなところに」と続く。「こんなところ」とは池袋と六本木のGIGO。セガのアミューズメント・ロケーションの中でトップのチェーンだ。ボクがセガ・ファルコムの役員であると同時にセガの社員でもあることはご存知の方も多いが（業界の中だけか）、そのセガで担当する次期プロジェクトのために今、この2つの店で店舗運営のオンザジョブトレーニングを受けている。予想はしていたが、まるっきりハードだ。ただし業務そのものではなくシステムがだ。何しろ9時～18時、14時～23時、21時～翌5時の3交代制。体力勝負みたいなところもあるが、日頃鍛えた超環境順応力で、ボク自身は結構楽しんでいる。

店舗運営は、メンバー全員が若いこともあって、ズバリ体育会系。ここで一番タイヘンだったのは、業務そのものではなく、どうやったら周囲の気を遣わずに、仲間扱いしてもらえるかということ。だって考えてもごらんない。20歳前後の集団の中に50近いオジサンが、いきなりフロアワークと一緒に何週間もやり、おまけに何も知らないとなりゃ足手まといの他何ものでもないではありませんか。助かったのは、アルバイトスタッフの中で数人、ボクのことをゲーム雑誌を通じて知っているヒトがいて、好奇心満々で向こうから話しかけてくれたことだ。

そして、冒頭の会話となる。これが楽しい。状況を一通り説明した後、なぜ「ぽっぷるメール」が遅れているかの単独会見となる。次に業界のヒト。なぜここにと聞かれるとまず「サセン」ですと答えることにしている。「また冗談」と続くのだが、困ったことに本気にするヒトがいた。不況下のリストラ環境は、ここまでも感じ入ってしまった。ただで冗談ではなく、「ぽっぷるメール」が売れないと本当にサセンになってしまうからみんな買ってね。そして絶対名作タイトルになるから絶対中古ファミコンショップに売っちゃダメ。コーカイすることになる。

PS. 池袋GIGOの吉元店長も六本木GIGOの小川店長は、いずれも個性的。ストⅡのリュウ・ケン屋なので、とてもカッコいい。一見の価値あり。



鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット
 S-01(MD1用) 3,500円
 S-02(MD2用) 3,500円
 Sケーブル(1.5m) 800円
 オーディオコード(1.5m) 400円
 ヘッドフォンコード(1.0m) 400円
大好評発売中

SEGA 専門店 サンタ

全商品税込!!

郵便振替番号 東京5-708150(有)サンタ

商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

- ①ファンタシースターⅣ、龍虎の拳は、期待できるぞー!!
- ②S端子付きテレビには、サンタのS端子ユニット。究極のおすすめ品だ!!
- ③クリスマス特價コーナーに注目!!

☎03-3258-9051<代表>
 〒101東京都千代田区鍛冶町1-10-4丸石ビル

※商品は全て新品です。※新作ソフトは発売日にお届けいたします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後5時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

MD新作コーナー			
ダイナブラザーズ2 12/3	6,200円	バトルマニア大吟醸 12/24	5,500円
アラジン	5,500円	ドラゴンズリベンジ 12/10	5,500円
幽遊白書外伝 12/28	6,200円	ファンタシースターⅣ 12/17	6,200円
雀堂金龍門	4,600円	遅かなるオーガスタ 12/17	6,200円
プリントストーン 11/19	2,800円	龍虎の拳 12/28	6,200円
キングオブザモンスターズ 11/26	4,600円	メタルファンク 12/17	4,600円
TMNT II 12/3	6,200円	リレープロ完全版 12/17	6,200円
魔天の創滅 12/10	6,300円	ジャングルストライク 12/17	6,300円
ソニックスピニングボール 12/10	4,600円	オーサムボッサム 12/17	6,200円
リールエンフォーサーズMD 12/10	7,000円		

クリスマス特價コーナー 700円均一	
ヴァーミリオン	ファステストI
グラナダ	ファンタジア
ゴーストバスターズ	ブロックアウト
サンダーフォックス	ポピュラス
ジュエルマスター	ボナンザブラザーズ
スパイダーマン	モンスターレア
太平記	モンスターWIII
ディノランド	メガトラックス

アウトラン 3,800円	LHXアタックチョッパー 3,800円	サイオブレード 2,800円
アウトラン2019 5,800円	エリミネートダウン 2,000円	鯨ノ鯨ノ鯨ノ 3,800円
龍虎の拳 6,800円	エレメンタルマスター 3,000円	サンダーフォースII 3,800円
アークスオデッセイ 3,000円	カース 1,500円	サンダーフォースIII 3,000円
アドバンスド大戦略 3,000円	カメレオンキッド 2,000円	サンダーフォースIV 2,000円
アトミックロボキック 2,000円	ガイアレス 2,800円	サンダーフォースリベンジ 2,000円
アリアアドラゲーン 4,800円	火激 2,500円	三国志 1,500円
アローフラッシュ 2,000円	餓狼伝説 3,800円	三国志II 2,000円
アンテッドライン 4,800円	ガンスターヒーローズ 4,600円	三国志III 8,000円
イースIII 4,800円	ガントレット 5,500円	斬〜夜叉門舞曲 1,800円
インセクターX 1,000円	ギョウゲゲームショー 2,000円	紫禁城 2,000円
ヴァリスIII 2,800円	ギャラガーフォースII 2,800円	G-LOC 2,800円
ウイザードオブモータル 3,000円	究極タイガー 2,000円	シーザーの野望II 4,800円
ウィックセン357 5,800円	キングコロッサス 2,000円	Jチャンピオンサッカー 3,000円
ウィブラッシュ 1,500円	キングサーモン 2,000円	ジェームスボンディ 1,000円
ヴェリテックス 2,000円	空牙 3,800円	リレープロストライカー 5,800円
ヴォルフード 2,000円	クラックダウン 2,000円	シャドウザビースト 2,000円
宇宙戦艦ゴモラ 3,800円	クライング 2,000円	シャドウダンサー 2,000円
ウルトラマン 1,500円	グランドスラム 4,500円	シャニング&ダクネス 2,000円
エイリアンストーム 2,000円	クルーボール 2,800円	シャニングフォース 2,000円
A列車で行こう 1,000円	クールバスター 4,800円	シャニングフォースII 6,200円
エクランザー 2,800円	グレイランサー 5,200円	ジャンクション 2,000円
エグザイル 3,800円	ゲイングラント 2,000円	上海III 4,000円
エコーザドルフィン 4,700円	コラムス 2,000円	JUJU伝説 3,000円
SDヴァリス 2,800円	コラムスIII 4,600円	ジュラシックパーク 4,600円
F1サーカスMD 2,800円	ゴールデンアックスII 2,800円	シュートンリーグ 2,000円
NBAバスケット 3,800円	ゴールデンアックスIII 3,800円	ジョーモンタナF 2,000円
NBAプレイオフ 3,800円	サイドポケット 5,500円	ジョーモンタナII 2,000円

申し込み方法
 電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。 ●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。 ●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。 ●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00~20:00) ●書留の場合はおつりのないようお願いします。 ●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

ジノグ 2,800円	バトルマニア 2,800円
修羅の門 2,800円	バトルゴルフ唯一 1,500円
スーパーH・Q 3,800円	バトルレイバー 4,800円
スーパー忍II 3,000円	バハムート戦記 2,000円
スーパーモナコGP 2,000円	バーニングフォース 2,800円
スーパーモナコGPII 2,800円	パワーモンガー 2,000円
スプラッターハウスII 3,800円	PGAゴルフ2 3,000円
スプラッターハウスIII 3,800円	ビーストウォリアーズ 3,800円
スペースハリアII 3,000円	ひょっこりひょうたん島 2,000円
スライムワールド 3,800円	プロフットボール 3,000円
スティールタロンズ 4,600円	プロホッケー 3,000円
ストームロード 2,000円	ふしぎの海のナディア 4,800円
ストリートスマート 3,000円	ファイヤムスタング 3,000円
ストIIダッシュプラス 6,800円	フェリオス 1,500円
スーパーエアウィフ 3,000円	ぶぶぶぶ 3,300円
スーパーハイドライト 2,000円	ブルーアルマナック 2,800円
スタークルーザー 2,800円	ヘビーユニット 2,000円
スピードボール2 4,000円	ペーパーボーイ 3,800円
スペースインベーダー 1,500円	ベアナックル 2,000円
ゼロウィング 2,000円	ベアナックルII 2,800円
セイントソード 2,000円	ヘルファイヤー 2,000円
戦場の狼II 2,800円	ペブルビーチの波瀾 6,200円
ソウノソウ 3,000円	北斗の拳 2,000円
ソニックI 2,000円	ホリフィールドボクシング 2,000円
ソニックII 2,800円	ボールジャックス 3,000円
ソーサルキングダム 3,000円	マクドナルド 2,800円
大航海時代 6,000円	マスターオブモンスター 2,000円
太閤立志伝 8,000円	マスターズゴルフ 2,800円
ダブルドラゴンII 2,000円	おかしなタルとくん 2,600円
ダイナマイトデューク 3,000円	まじかるハット 1,000円
大魔界村 3,000円	マジンガーZ 2,800円
ターボアウトラン 3,600円	マスターオブウェポン 2,800円
タスクフォースEX 3,000円	マーブルマッドネス 4,700円
タズマニア 2,800円	マーベルランド 2,800円
ドライアスII 2,800円	魔物ハンター妖子 2,800円
ダーウィン4081 2,000円	港のトレイシア 3,000円
ダーナ 2,000円	ミッキーマウス 3,000円
チェルノブ 3,800円	ミッキー&ドナルド 3,000円
チキチキボーイズ 2,000円	ミッドナイトレジスタンス 2,800円
ちびまる子ちゃん 2,800円	ミュタントリーグ 2,000円
ツインクルテール 4,800円	武者アレスタ 4,500円
TMNTシュレッダー 3,800円	夢幻戦士ヴァリス 3,800円
デザートストライク 2,800円	ムーンウォーカー 2,000円
デンジャラスシード 2,800円	メガロマニア 2,800円
ディックトレイシー 1,500円	ヨーロツパ戦線 9,000円
テクモワールドカップ 2,800円	乱世の覇者 5,900円
デビルバスケットボール 2,000円	ランドストーカー 3,800円
トッププロゴルフ 3,000円	雷電伝説 3,000円
トッププロゴルフII 3,000円	ルナーク 3,000円
トーシャム&アール 1,000円	レッスルボール 4,300円
ドナルドダック 2,800円	レッスルウォー 2,800円
ドリームチームUSA 3,800円	レンタヒーロー 2,000円
トッパ弾平 2,600円	ロイヤルブラッド 6,800円
中島橋のF1ヒーロー 2,000円	ロケオナホホベンチャーズ 3,800円
中島F1グランプリ 2,000円	ロードランジュ 3,800円
中島スーパーライセンス 4,800円	ロードランジュII 3,800円
忍者武蔵伝説 2,000円	ロードブラスターズ 2,800円
熱血闘技サッカー編 2,800円	ローリングサンダーII 2,000円
信長の野望 2,800円	ワードナーの森 2,000円
パチンコクレーニャン 4,800円	ウニウニワールド 2,000円
パッドオーメン 2,800円	ワールドカップサッカー 2,800円
バトルマニア 2,800円	

ワンダーメガ2 (おまけソフト付)	
6Bパッド 2,000円	6Bパッド連入 2,700円
クラスタースティックE'S 4,800円	メガドライブII 1,0500円
ビデオ入カコードI 800円	MDプラスワン 9,000円
ACアダプター 1,200円	ファイタースティックMD 3,200円
ステレオDINコード 1,600円	アスキーパッドMD6 2,400円
セガマウス 3,500円	CPSスティック 7,000円
RF II 1,600円	フレッシュクリーナ 2,500円
XMD2/XMD3 4,900円	コートレスパッドセット 3,500円
メガコンマナー 2,200円	コートレスパッド 2,500円
セガタップ 2,500円	

メガCD新作コーナー メガCD II 22,000円	
AYA(アヤ) 3,800円	ソニックCD 4,800円
アルスラン戦記 5,500円	ダーク・ウィザード 4,600円
アルシャーク 6,200円	ナイトトラップ 6,200円
オルゴールII 5,400円	マイトアンドマジックIII 6,200円
クイズ殿様の野望 5,500円	モンキーアイランド 5,800円
サード・ワールド・ウォー 5,500円	夢見館の物語12/10 5,500円
戦国伝承12/17 6,000円	笑うせえるすまん 2,000円

アイルロード 5,500円	ダイナミックカントリークラブ 3,800円
アフターバーナーIII 4,800円	タイムギャル(CD付き) 3,800円
Aランクサンダー 4,800円	天舞メガCD 1,500円
アークスI, II, III 4,800円	デトネーター・オーガン 2,000円
アーネストエバンス 2,800円	デス・プリンガー 4,800円
アネット再び 4,800円	デバステイター 3,000円
ウルフチャイルド 3,000円	天下布武 2,800円
江戸川のプロ野球CD 3,800円	電忍アレスタ 2,800円
ぎゅわんぶらお2 3,800円	ナイトストライカー 5,500円
クイズスクランブル 1,500円	忍者ウォリアーズ(CD付き) 3,000円
クラシックディスク(4ソフト入) 2,200円	ノスタルジア 2,000円
幻影都市(再版) 3,600円	バックアップRAM 4,600円
元朝秘史(シンギスカン) 3,800円	バリアーム 3,800円
コスミック・ファンタジー 2,000円	ブラックホールアサルトCD付き 2,800円
サイボーグ009 4,800円	フェイエリア 2,800円
3x3アイズ 3,800円	ブライ 4,800円
サンダーストームFX 2,000円	プリンセスオブベリシャ 1,500円
シムアース 2,000円	プロ野球CD 3,000円
シュヴァルツシルト 3,800円	ファイナルファイト 2,000円
シルキーリッパ 4,800円	ヘビーノバ 2,000円
シルフィード 6,200円	ゆめみみくす 4,800円
ジャガーXJ 3,000円	ライズオブサドラゴン 2,000円
雀豪ワールドカップ 5,800円	らんま1/2 3,800円
CD三国志3 4,800円	LUNAR 2,800円
スイッチ 2,800円	ロードブラスターFX 5,500円
ソルフィース 2,000円	ワンダードッグ 1,500円

ゲーム・ギア 10,000円	
チューナーバック 9,500円	カーアダプター 2,500円
バッテリーバック 4,800円	AVケーブル 800円
ビッグウィンド 1,800円	対戦ケーブル 1,000円
	GGプラスワン 11,500円
1,800円コーナー	2,300円コーナー
キティコネクション ザ・プロ野球	ウインブルドン
ドラゴンリスタル 新ギア	クニちゃんのゲーム天国II
2,000円コーナー	紫禁城
アウトラン	チャックロック
アーリエル	ドナルドダック
ウディーポップ	バット&バター
エターナルジェント	ハレーウォーズ
がんばれゴルビー	パンパイア
サイキックワールド	ファンタシスター外伝
自己中心派	ぶぶぶぶ
オリンピックゴルフ	ベアナックル
ジョーモンタナF	ポッププレーカー
ファンタジーゾーン	琉球
ペンゴ	ドラえもん
コラムス	GG忍II
好機	2,600円コーナー
レミングス	アレスタII
	ウルティメイトサッカー
	ジュラシックパーク
	3,300円コーナー
	ソニック&テイル
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
	ソニックII
	ベアナックルII
	まじかるタルとくん
	ミッキー&ドナルド
	モナコGPII
	ドナルドダック2 12/17
	好機2 12/17
	3,700円コーナー
	シャニングフォース外伝
	シャダムセルセイダー
	シャニングフォース外伝II
	魔導物語12/3

注意事項
 商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

ファンタースター

PHANTASY The end of the millennium STAR

～千年期の終わりに～

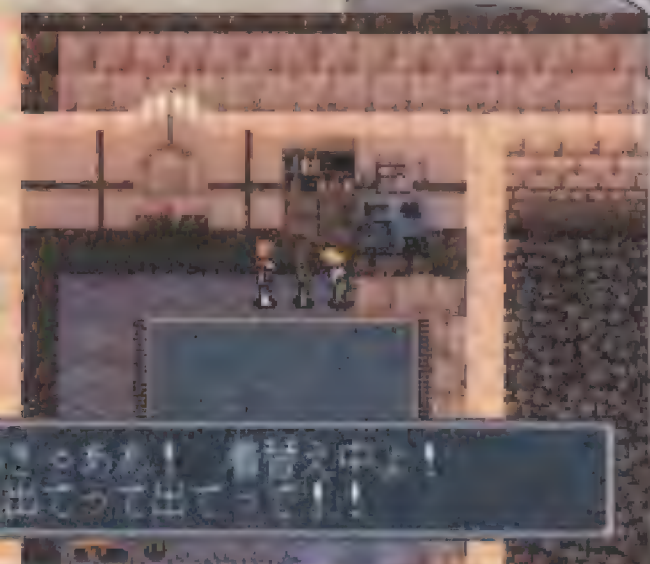
綴じ込み付録
SPECIAL

II
PART

前号に引き続きのスペシャルプレゼント。この号が発売してから一週間もすれば、ソフトはもうキミの手にあるはずだ。思いっきり楽しんでくれよ。とりあえず今は、この記事でお茶をにらして(?) くれい。

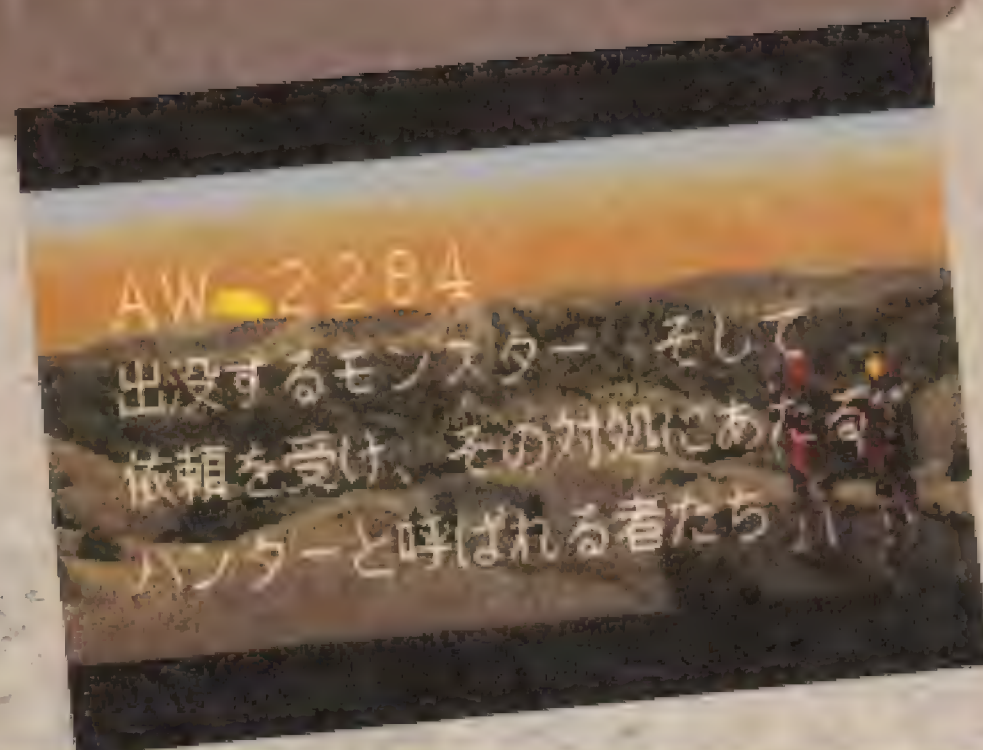


●セガ●12月17日発売●8,800円



前号までのあらすじを追ってみよう!!

前号を（不覚にも）手に入れられなかったキミ。また、読んだけど忘れちゃったキミは、このページで復習しよう。まだほんの序盤も序盤なので、そう詳しくは書かないけどね。読まないつもりで開いてしまったキミは、ながめるだけにしておこう。あと1週間だからね。ではさっそくいってみようか。



依頼を受けてピアタの街へ

女ハンターのライラと、この日より正式なハンターとなったルディの2人に、モタビア・アカデミーの学長から依頼が舞い込んだ。内容は不明。とにかく来てくれの一点張りで、要領をえない。そんな依頼主の態度に不機嫌さを隠せないライラと、見物気分半分のルディは、さっそくピアタの街へ向かった。そう、これが冒険の始まりなのである。



まだまだ見慣れない感じが抜けないルディ。仕事と遊びの区別がつかない。もちろんライラにも悩まれてしまうのだ。



依頼内容はアカデミー内のモンスター退治

アカデミーに着いて学長に会うと、さっそく依頼内容を聞かされる。1カ月前から学内にモンスターが現れるようになった。地下室を根城にしているので、これを退治してほしい、と。街中ならともかく、いきなり学内とはね。心当たりをたずねると突然立ち上がり怒り出してしまふ。「そそそんな、心当たりなどあるわけじゃないか」この動揺のしかた。な〜んか怪しいぞ。



平和な学内にモンスター発生？ 依頼内容はその退治だった。

学者ハーンとともに地下へ潜入!!

地下室の前で、ハーンという学者に自分も連れて行ってほしいと頼まれる。彼の話によると、恩師であるホルト教授の失踪事件と、今回のモンスター騒動とは、何か関係があるのではないかと、そのカギが地下室にあるのではないかと。



地下室の前で、ハーンという学者に自分も連れて行ってほしいと頼まれる。彼の話によると、恩師であるホルト教授の失踪事件と、今回のモンスター騒動とは、何か関係があるのではないかと、そのカギが地下室にあるのではないかと。



ライラ・プランクウェン
「ハツ裂きのライラ」の異名を取る女ハンター。ハンター仲間ですら、彼女には一目置くほどの実力者である。ルディの師匠。年齢や経歴は一切不明。



主人公。元ストリートキッズのリーダーだったところをライラに拾われて、弟子となる。

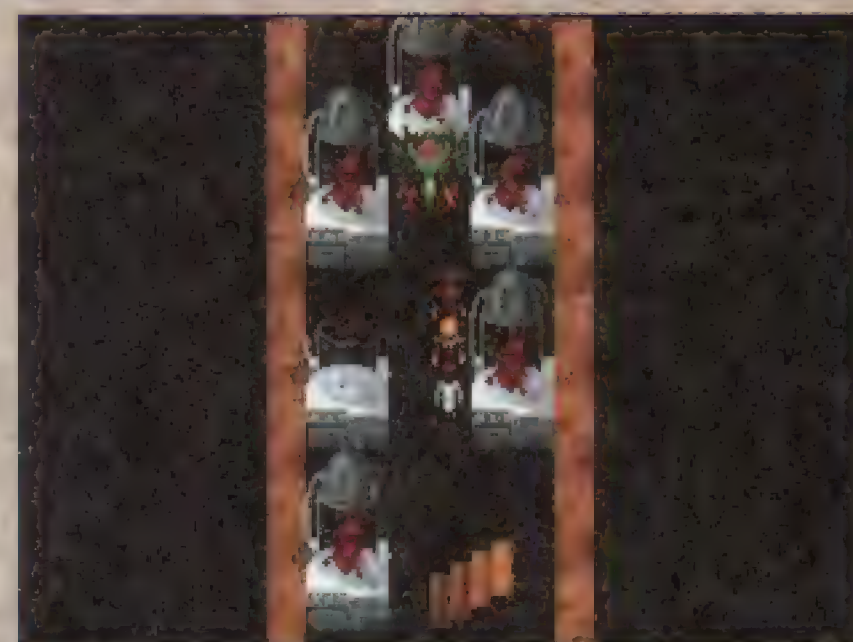
ルディ・アシュレ

最深部には分裂monsterが巣喰っていた

地下室の最深部には、学長の言うとおりmonsterが巣喰っていた。イグラノーヴァはゼナファークを生み出し襲ってくる。全力で倒せ。



ライラは特殊のフュージョンで、イグラノーヴァを倒す。イグラノーヴァはゼナファークを生み出し襲ってくる。全力で倒せ。



事件の背後に、ジオと名のる謎の男が……

monsterを倒したら学長室へ行こう。地下にあったカプセルが何なのか問いただすのだ。ライラの迫力に負けた学長は、ことの真相を話し出す。カプセルはバースバレーに行った調査隊が持ち帰ったもの。だが彼らは、謎の魔導師のジオに石にされてしまったとのこと。そう、ホルト達の失踪の原因はバースバレーに、ひいてはジオという謎の男にあったのだ。



我が名はジオ…暗黒の魔導師ジオ…バースバレーには手を出すな…

――事件の犯人は、どうやらこの謎の男という事だ。

マイルの街経由でゼマの村へ

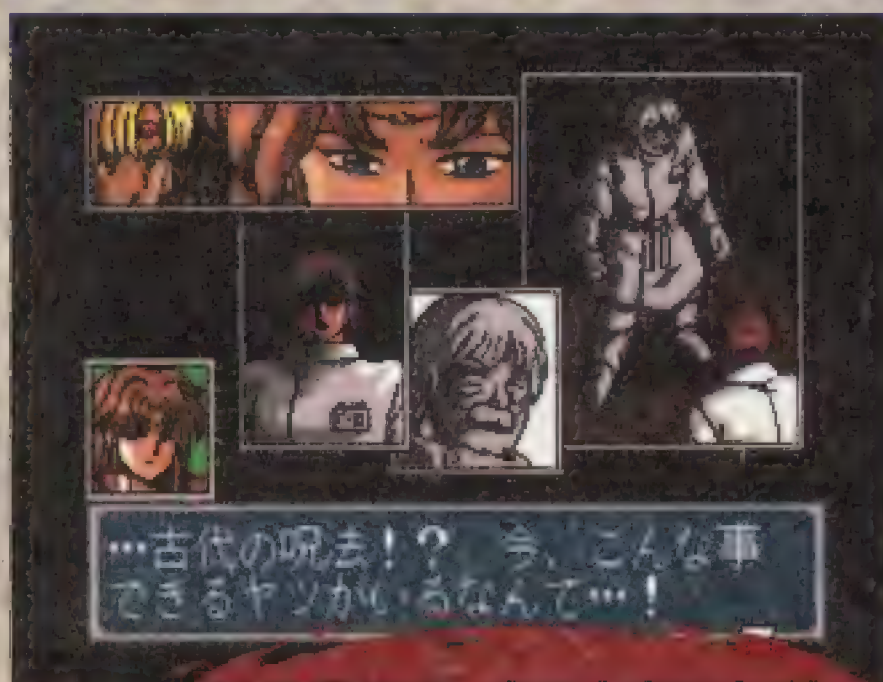
ホルト救出のため、3人はバースバレーへ向かうことに。途中、マイルの街に立ち寄ると、いくつかの情報が得られた。バースバレーに関してはゼマという村で聞けばいいこと、だがそのゼマが全滅したらしいことなど……。ウワサを聞きつけてゼマに急行すると、はたして、村の人々は石に変えられていた。生存者の話で、これもまたジオの仕業とわかる。



ゼマ全滅の噂は本当で、村人たちがみな石にされているのだ。

バースバレーの奥には石化したホルト教授が!!

バースバレーはゼマの村の奥にあった。「生命の谷」と呼ばれているわりには、造りが洞窟っぽい。monsterを倒しつつ奥へ進むと……なんとそこにも石化した調査隊員の姿があった。そしてその先の扉の前に、石となって硬直したホルト教授が。ジオは情け容赦なく、学者達一行をも襲ったのだ。怒りは後にして、まずはこの石化だ。ライラによると、アルシュリンという薬なら石化を解けるらしい。さっそく探しに行こう。



…古代の呪文!? う、こんな事できるヤツがいるなんて…!

古代の呪文? 今こんなことがこれはいったい!?



モタビア・アカデミーの若き学者。失踪したホルト教授の助手でもある。一見温厚そうだが、その実、熱血漢な面も。

ハイン・マーレイ

舞台はアルゴル太陽系
このあと、どんなドラマが!?

ゲームのスタートはピアタの街。第2惑星モタピア星の一都市だ。冒険はしばらく、このモタピア星を中心に行われるだろう。そのうち、スペースシップか何かを手に入れ、宇宙へ飛び出すに違いない。「ファンタシースター（以下、PSと略）II」がそうだったようにね。おそらく、第3惑星デゾリスに舞台が移るのだろう。だがその後は不明。まあ、ここでわからなくても、ゲームをプレイしていくうちに明らかになるはずだ。ちなみに右の図が、アルゴル太陽系である。



パルマは消滅
残るはモタピアと
デゾリスだが……!?

その昔、アルゴル太陽系には3つの惑星が存在した。だがAW1284、「PS II」の主人公であるユーシス達の乗った人工衛星ガイラが、第1惑星パルマに激突、衛星ともども消滅した。

そして現在、AW2284。パルマは太陽の周りにあるアステロイドベルトに、その痕跡を残すだけである。このほかに衛星があるかどうかは、今のところ不明。

すでに紹介済みの主要キャラ達は
どう関わってくるのか!?

現在までに紹介したメインキャラ達は全部で8人。今のところ、ライラ、ルディ、ハーンの3人しか登場していない。次ページからの攻略特集では新たに2人を紹介するが、それでもあと3人足りない。IIIのシーレンに似たフォーレン、IIのネイに似たファル、そして重要な役割をされると言われているフレナの3人だ。残念ながら、今の時点では何もわかっていない。おそらく、ストーリーが進むにつれて徐々に明らかにされていくのだろう。ここまでくると気になって仕方ないが、ゲームの発売を待て、というところだ。

発売間近!!

待てないキミは次ページからの
攻略特集を読もう!!



××××× ゲームを楽しみたいなら読んじゃダメ!? ×××××

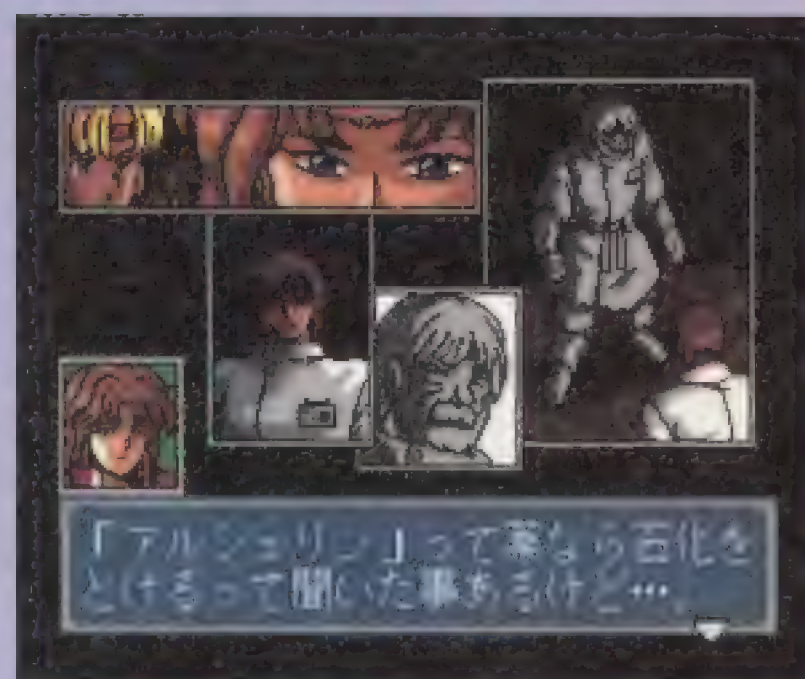
ストーリー序盤を徹底攻略II

石化を解くためアルシュリンを探せ!!

バースバレーで石化したホルト教授を発見したライラ達一行。この状態を治すには、アルシュリンという薬が必要だとわかる。だが、それがどこにあるのかわからない。

ライラの記憶では、かなり昔、モタビアン^{モタビアン}の住むモルカムという村で見たいらしい。おぼろげな記憶だから確実とは言えないが、ここはひとつ、その記憶を頼りにするしかないだ

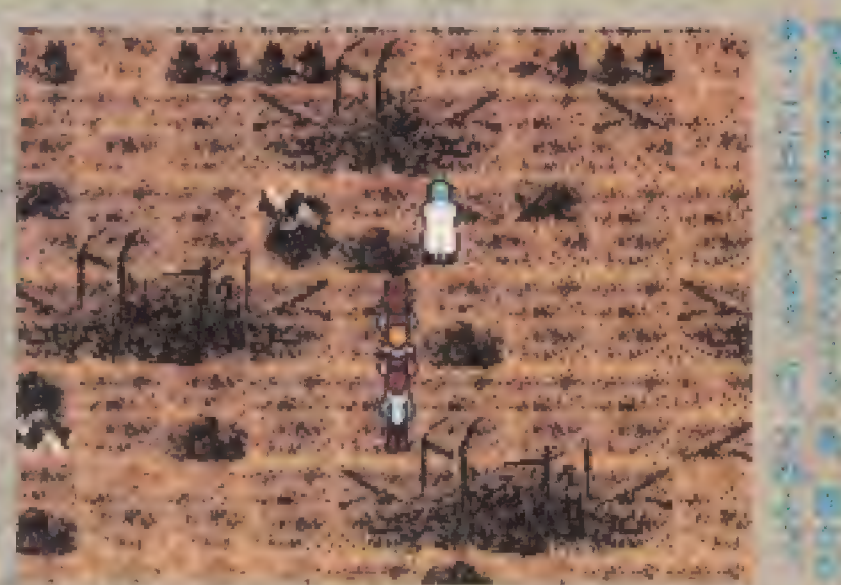
ろう。ホルトの変わりにはたて姿に肩を落としていたハーンも元気を取り戻し、さっそく出発の手はずを整えた。もちろんここで、再びライラにお金をせびられることは間違いない。ライラの言葉を頼りに、アルシュリンがあることを祈って、さっそく出かけよう。目指すモルカムの村は、ゼマを南下したところにあるぞ。



モルカムの村は 焼き払われていた!!

アルシュリンを求め、ライラの記憶を頼りに歩き出した3人。モルカムの村へはかなり

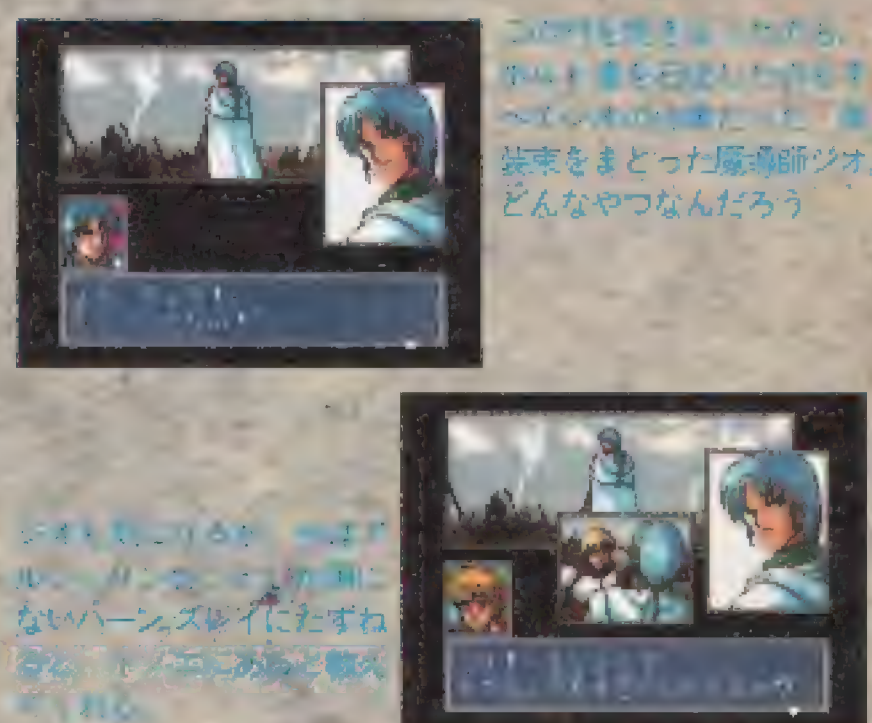
遠い。海を画面右に見ながら南下していこう。岩肌の間の地面に残がいのようなものが散らばり出したら、村はもうすぐそこだ。この「残がい」が気になるところだけどね。やっとこさ村を見つけて中に入ると……なんと焼け野原だった。村の跡^{あと}がかすかに残っているだけで、モタビアンの姿もアルシュリンも何もない。廃虚と化していたのだった。



ライラの昔なじみ!? スレイ登場

廃虚にいたのはスレイ。ライラの昔の知り合いらしい。彼から、この原因がジオである

ことを聞かされる。そしてアルシュリンは、トノエにあると教えてくれるぞ。



スレイ

強大な魔力を秘めた魔道士。口が悪く、すぐルディとケンカを始める。ライラの昔なじみのようだが、経歴、年齢ともに不詳。



スレイとともに クルップの村へ

アルシュリンがトノエにあると聞いたハーンは一気に元気を取り戻した。すぐさま向かおうとする3人に、スレイが同行させてほしいと言う。どうやらトノエに用事があるようだ。ルディは不服そうだけど、旅は道連れ、さっそく加わってもらおうとしよう。

スレイによると、トノエは遠い。まずは東にあるクルップの村に寄っておいたほうがいいらしい。ここからすぐのところだ。行ってみよう。



4人なら戦闘が超楽なのだ

スレイが合流したら、すぐクルップへは行かず、村の周辺でザコを相手に腕試しをしてみよう。今まではとても苦労した相手が、難なく倒せてしまうことに気づいただろうか？もちろん、これはスレイにテクニックを使わせればのこと。彼の初期ステータスを見ればわかるとおり、TPの数値が異常に高い。それだけ数多くの強力な攻撃系テクニックを覚えているのだ。経験値やお金が足りなくなったからスレイを働かせ、敵を片っ端から倒していこう。万が一遠出しても大丈夫。彼は最初から（といっても彼にとっては途中なのだから）リユーカーなど、移動系の技も身につけている。道に迷ったり、歩き疲れたら一発唱えれば戻って来れるぞ。

まったく、頼りになるヤツだ。

クルップはハーシの故郷だった

トノエに行く前に、スレイが立ち寄れと言ったクルップの村。実はここ、ハーシの故郷だったのだ。どう

りで村の人々が口々に「お帰り」というわけだ。それにしても、緑豊かないい村だよなあ。ハーシはここで育ったわけか。うん、彼の性格が温厚なワケがわかったような気がするぞ。こういう環境の中で育てば、誰だってハーシのようになるに違いない。



村の入口にいる人が、ハーシを認めた。帰ってきたハーシだね。悲いけど、村を出るまでに



なんとハーシは防具屋の息子だった。これはもしかして、防具屋で買い物をするとまけ



戦闘になったら、スレイにカンカンとテクニックを使わせよう。腕試しはいほど敵が倒せるぞ。



攻撃系はイけるが回復系は苦手なスレイ。HPが危なくなったら、ハーシやスレイのレスラーで回復

ここに登場するモンスター達

サンドニウト

H P...41 経験値...95
攻撃力...23 メセタ...40
素早さ...11



砂漠の環境に適応した砂ヤモリ。長い舌を伸ばして攻撃してくる。低温に弱い。バークなら一発で倒せる。経験値は意外とたくさんもらえるぞ。

グラスアサシン

H P...68 経験値...78
攻撃力...26 メセタ...21
素早さ...12



1000年前に生み出されたバイオモンスターの一種。腕のカマを投げて攻撃する。パーティーのレベルが低いとツライ。こいつも一応低温に弱い。



防具屋

カーボンメット200
カーボンクラウン150
サークレット100
カーボンスーツ550
カーボンシールド220

道具屋

モノメイト 20
アンティポイズン 10
たびのオカリナ130
まよいのオカリナ 70

優秀な息子が 勘当されたワケ

村の人達の話を知っているうち、ハーンが村の誇りであることを知る。確かにそうかも知れない。セモタピア1の学問都市、アカデミーの学者なんだからね(まだ助手だけど)。現在でいうとエリートか。

どうせならついでに親子の対面でも……と防具屋に行くが、中に入るなり、お父さんに怒られてしまう。なんでもハーンは勘当中の身。そんなやつが、家のじゅうたんを踏む



お父さんは怒っている。勘当中の身なのに、わかってくれる口が……

のは許せないらしい。おやまたどうして。こんなに優秀な息子なのに、どこか不服なんだろう。どうやらお父さんは、家業の防具屋を継いでほしかったらしい。勉強より、家を守ってほしかったのだろう。気持ちはわかるけどね。お母さんはオロオロしているし、こりゃそうそうに退散したほうがよさそうぞ。



お父さんは怒っている。勘当中の身なのに、わかってくれる口が……



お父さんは怒っている。勘当中の身なのに、わかってくれる口が……

スキャンダル(!?)発覚 ハーンに婚約者が!?

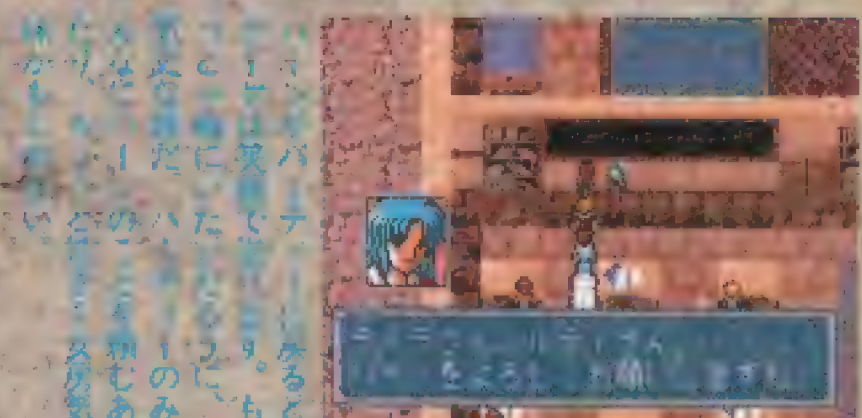
少し大きい家に入った途端、ハーンは「サーヤッ」と叫び、走りだす。なにごとかと思に行くと、1人の美しい女性を紹介されるぞ。サーヤと呼ばれたこの人は、なんとハーンの婚約者なのだ。ライラ達のパーティーが呆然とする中、チューまでしてしまう。



はくの、…ゴホン！
こ、婚約者のサーヤです。



はくの、…ゴホン！
こ、婚約者のサーヤです。



はくの、…ゴホン！
こ、婚約者のサーヤです。

カーボン系の防具は 必ず買っておこう

出発の前に、防具屋で装備品を買っておこう。レザー系より丈夫なカーボン系が売っているぞ。息子が買いに来たとはいえ値引きなし。お金が足りないようならまた外に出て、モンスター相手に稼いでおこう。めんどろうけど、それだけ必要なものなのだ。



はくの、…ゴホン！
こ、婚約者のサーヤです。

情報収集を忘れるな

ハーンの件に気を取られ、村の人と話をすることを忘れないように。情報収集はいつでも重要。村人全員に話かけよう。

トノエは北にあるという内容のほか、そこへ行くまでの道は迷路になっていると聞かされる。また、村のすぐそばにある小島には、「戦士の神殿」と呼ばれる建物があるそうだ。後者は今のところ関係がないので、頭の片隅にでもメモしておこう。大切なのは前者。トノエの情報だ。全員から話を聞いたら、さっそくその迷路とやらに向かうとしよう。そこを越えなければトノエには行けない、行かなければアルシュリンが手に入らない。ならば前へ進むのみ。谷の迷路へ急げ。



トノエなら北の方だけど、途中の道が迷路になってんだぜ。



その上に見える建物な、昔から「戦士の神殿」と言われとるんじや

入口の大岩は スレイにまかせろ

谷の迷路の入口は、岩肌にポッカーリと開いている。だが、大岩が通路をふさいでいて進めない。一瞬途方にくれる3人。でも大丈夫。



これはスレイの魔法の光。岩を吹き飛ばす。



テクニックとはまったく違う魔法を見せられ、驚くルディ。スレイは涼しい顔をして、魔法の光を指さす。

スレイの持つ強力なマジックが岩を吹き飛ばし、奥へ行けるようになるぞ。ホントにスレイは頼りになるぜ。入口できちんとセーブをしたら、さあ進もう。

マジックとテクニックの違い

PS Iではマジック、II以降はテクニックと呼ばれた「魔法」。Iのキャラであったルツが、マジックを一般化したテクニックを身につけたのが始まり。それ以降、マジックを使えるのは希有の才能を持った人物のみとなる。

ダンジョン突入だ!!

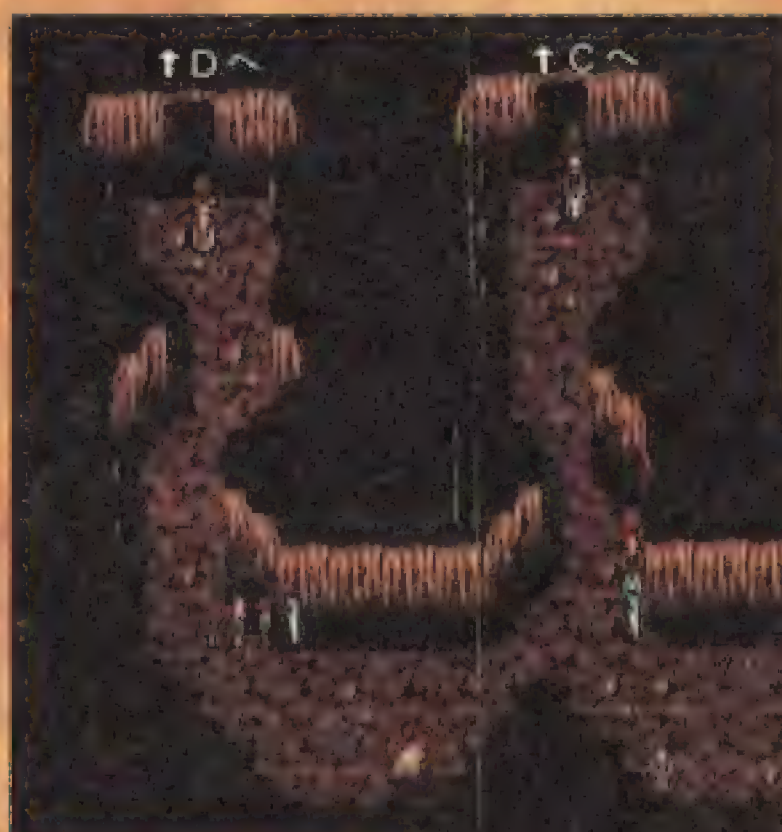
谷の迷路は単なる通路ではない。一種の洞窟だ。バースバレーを少し複雑にした感じと行ったところ。右にそのマップを載せたので攻略の際、どーしてもわからなくなったら参考にしてくれい。最初はやはり自力で解いてほしいけどね。模索しながら進めば、おのずとレベルも上がるというもの。強くなればあとあと楽だし、試してみては?



谷の迷路は単なる通路ではない。一種の洞窟だ。バースバレーを少し複雑にした感じと行ったところ。



谷の迷路は単なる通路ではない。一種の洞窟だ。バースバレーを少し複雑にした感じと行ったところ。



C



B



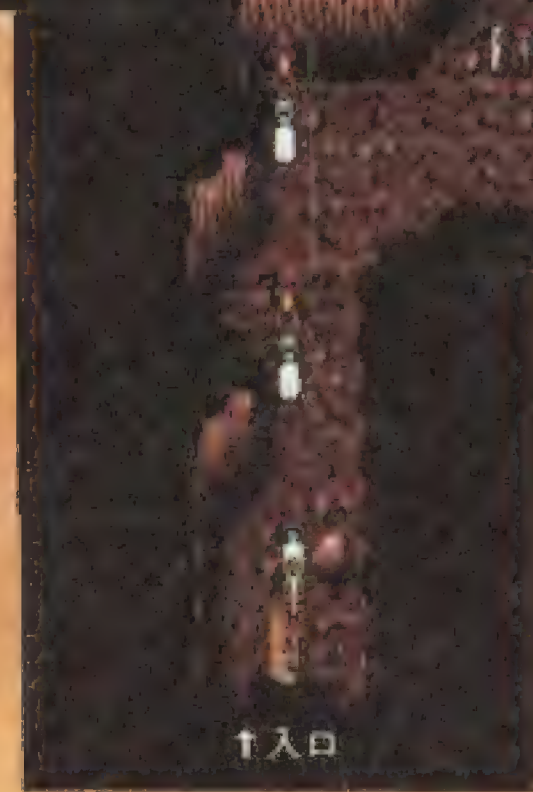
↑Bへ



↑Aへ



A

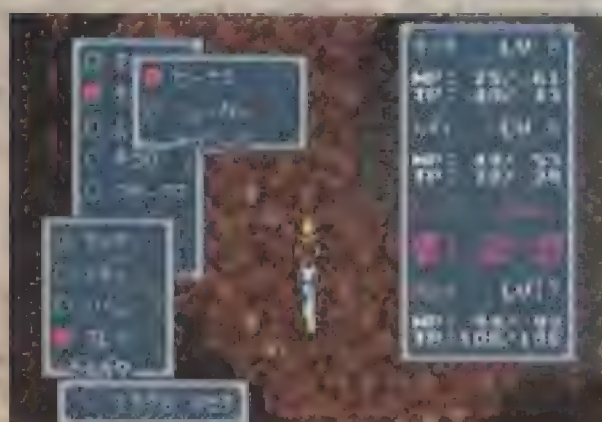


↑入口



何度かに分けて 攻略しよう

なにも1度に攻略する必要はない。パーティーのレベルに合わせ、少しずつ攻略すればいい。危なくなったら脱出し、宿屋で回復。



出口の先は すぐトノエだ

谷の迷路を突破すれば、トノエはもうすぐそこだ。マップで位置を確認してみよう。キミのパーティーは、今どこにいるかな。



ここの敵は けっこう強いぞ

この通路にもモンスターは出現する。いつもフィールドのそれより強いぞ。できればスレイのテクニックで、敵の攻撃を受けるより先に倒してしまおう。テクニックや特技、回復アイテムも惜しまず使え。全滅するよりマシだ。特に防衛力の低いソーンなどは、かっこの餌食になりやすい。ダメージを受けたら、できるだけ最大HPに近い数値まで回復してやろう。また、逃げるのも戦術の1つだ。危なくなったら、無理せず退却しよう。その後、きちんと回復してから歩き出すこと。大丈夫とタカをくくっていると……全滅だ。



ここに登場するモンスター

キャリオンクロウラー

H P…35 経験値…36
攻撃力…42 メセタ…48
素早さ…10



デザートクロウラーの兄貴。粘着性のある糸を吐きつけて攻撃する。直接攻撃より、テクニックで戦ったほうが良いようだ。

ブロッブ

H P…19 経験値…58
攻撃力…37 メセタ…40
素早さ…10



巨大なナメクジ型のモンスター。ほとんどが群れをなして襲ってくる。体の造りが柔らかいので、直接攻撃よりテクニックのほうが有効だ。

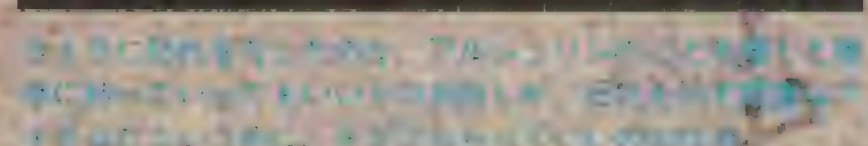
ドリンじいさんに
話を聞こう



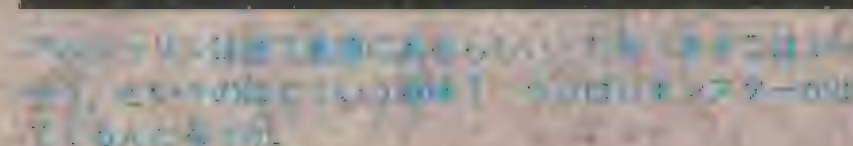
明徳堂 一冊ある。題式は
ここに「一冊ある」とあるが、
その中に「二冊ある」とある
ものがある。その中に「二冊ある」
とあるものがある。



アルシュリンは
地下倉庫らしいが...

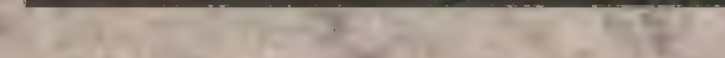
[illegible]

1. 2010年12月31日，甲公司“应付账款”科目所属各明细科目的期末贷方余额如下表所示：



2000年11月，在“2000年中国最佳企业公民”评选中，海尔集团名列榜首。

スレイと別れ
代わりにバイクが合流

[illegible]

故郷・モルカムの村が襲撃にあったため、妹とともにトノエに避難した。



地下へ
出発!!



ここまで覚えるテクニック／特技を大紹介!!

今回紹介したところまでで、だいたい覚えるテクニックを紹介しよう。PSシリーズおなじみのテクニックは、攻撃系、移動系、治療系、攻撃補助・防御系の4つの系統に分けられる。この系統がわかると、テクニックの名前も覚えやすいし、キャラごとの違いも把握しやすいので、今のうちにしっかり予習しておこう。



Technique テクニック編

攻撃系

相手にダメージを与えるものや、一撃必殺のテクニックなどがこの系統。

ザン

消費TP 8



大気中に真空状態を作り、気圧差によって相手にダメージを与えるテクニック。効果範囲が広い(敵全体)のと習得が比較的容易であることから、ハンター達には人気がある。

プロセダン

消費TP 16



物体の分子結合に作用し、敵の分子を分解・解放するという強烈なテクニック。敵全体に対して効果があるので、かなり有効だが、生物系の敵にあまり効かないのが欠点。

フォイエ

消費TP 3



敵の周囲の空気中の酸素濃度を上げ、自然発火させるテクニック。敵1体にしか効果がないが、金属にも効果があるのですべての敵に有効。習得も容易なのだ。

グラブト

消費TP 10



瞬間的に高重力場を発生させ、相手を圧力で破壊(圧縮)する。非常に強力だが、習得が困難なために、このテクニックを使える者は少ない。敵全体に対して有効。

バータ

消費TP 4



体温低下により敵にダメージを与える。相手の分子運動エネルギーを奪うことで、-200℃以下の超低温状態を作り出すテクニック。敵1体のみ有効。

ボルト

消費TP 8



相手の脳の神経組織に働きかけて破壊し、内部的に脳機能を壊滅状態へと変化させる。敵1体にしか効果がないが、即死はとてありがたい。

グランツ

消費TP 10



まばゆい光を集束させ、矢のように相手に発射する。習得には特殊な才能を必要とし、研究や修業ではマスターできないと言われる。敵1体に有効。

移動系

街や村に瞬時に移動するものと、ダンジョンなどから脱出するものの2種類がある。

ヒーナス

消費TP 4



一瞬のうちに脱出させてくれるありがたいテクニック。移動ポイントは各ダンジョンの入口になっている。もちろん仲間全員に対して有効だ。

リューカー

消費TP 8



一度でも訪れたことのある街や村なら、一瞬のうちに戻ることができる瞬間移動のテクニック。このテクニックが使えるだけのTPは残しておこう。

治療系

仲間のHPを回復したり、毒、マヒ、気絶などの状態を治療するものがある。

レスタ

消費TP 3



使った仲間の代謝機能を大きく加速して、多少のケガならほんの数秒で完治させてしまうテクニック。対象は味方1人のみ。

アンティ

消費TP 2



毒におかされた仲間は、そのままにしておくとか次にHPが減ってしまう。仲間の内臓器官を浄化して、有害な毒を一瞬で中和させることができる。

アロウス

消費TP 9



気絶している仲間の神経機能を超高速のエネルギー波で刺激し、その活動を復活させるテクニック。これにより仲間は完全に気絶状態から覚醒する。

攻撃補助・防御系

敵のステータスを下げたり、味方のステータスを上げたりするものなどがある。

シフタ

消費TP 7



味方1人に対して有効なテクニック。腱や筋力を強化し、筋力を100%発揮できる状態にすることにより、仲間の攻撃力を上げる。生物に対してのみ有効なので、アンドロイドには効かない。

シュネラ

消費TP 6



神経電流の伝達速度を高速化することにより、神経の反応速度を上げることができる。全員に対して有効なので、人数が増えてくると役立つ。

ジェルン

消費TP 5



敵の攻撃力を減退させるテクニック。相手の身体代謝機能を一時的に急上昇させて、体内からの老化を促進する。敵全体に対して有効。

drank

消費TP 4



敵全体に有効なテクニック。相手の神経機能を低下させ、神経の反応速度を下げる。また、敵の素早さを下げ、味方の攻撃の命中精度を高める。

Special 特技編 Technique



ルディ

ルディの特技は主に剣によるものだ。通常攻撃の数倍のダメージを与えるものや、敵の動きを封じるものなどがあるぞ。

●アースバインド



剣を相手の眼前の大地に突き立て、同時に剣を通して相手に強力な「気」を放射する。相手はその衝撃を受けて気絶状態となり、動きが止まる。敵1体に有効。

●ソードクロス



剣をタテとヨコに十字型に振り、切りつける。超高速の剣の動きは相手には見えず、通常の攻撃の2倍近くのダメージを与えることができる。敵1体に有効。



ライラ

スライサーの達人ライラの特技は、やはりスライサーを自由に操っての攻撃。敵にダメージを与えたり気絶させたりする。

●ヴォルテックス



スライサーを敵の周囲を螺旋状にまわりつくように飛ばすことにより、高速で何度も切りつけているのと同様の効果を生じさせる。敵1体に対して有効。

●ムーンシェイド



スライサーの放つまばゆい反射光を使って、敵の視神経を一時的に刺激、破壊させてる。敵はすべて睡眠状態に陥り、攻撃不能状態となる。敵全体に有効だ。



スレイ

数々のマジックを使って敵を翻弄する。テクニックもさることながら、その特技の数も多く、多彩な攻撃が可能だ。

●フレエリ



数千年の太古より古代呪法として伝承された術。大気中に複数の火炎弾を生み、一点に集中放射して相手を完全に焼き尽くす。敵1体に有効。

●ヒューン



大気中に急激な気圧変化を起こし、その渦中に敵を巻き込む。敵は真空状態の渦の中で、瞬時に切り刻まれてしまうという術。敵全体に対して有効な特技だ。



ハーン

頭脳明晰 (!?) の学者のハーンは、武器での攻撃よりテクニックでの応

戦が向いている。主に攻撃補助を覚えていくので、対ボス戦や強いザコなどに積極的に使ってやろう。回復系を覚えたら、回復役にまわそう。

●エーテルビジョン



エーテル体の知覚能力を利用して攻撃のヒット確率を上げる。



パイク

モタビアンの中でも勇敢な戦士、モタビアンマニアである。戦士という

職業から、テクニックや特技の数は多くない。右に紹介したクラッシュだけが、序盤で使える唯一の特技。肉弾戦のほうが向いているかも。

●クラッシュ

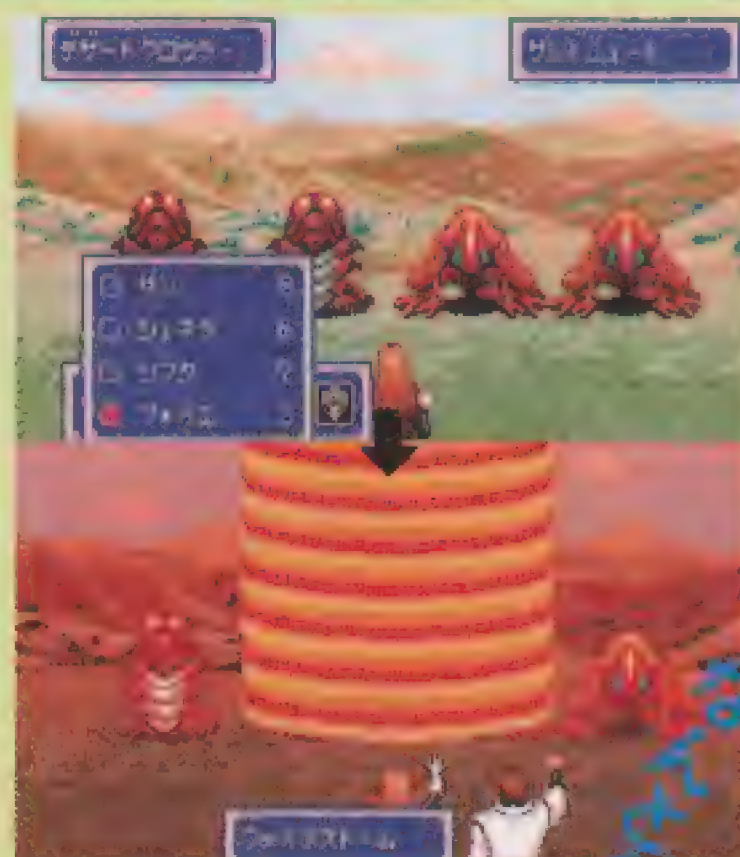


渾身の力を込めて斧をたたきつける。どんな相手でも一撃だ。

コンビネーションバトルを探し出そう!!

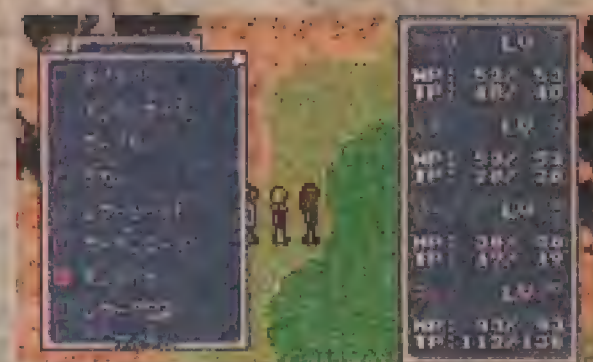
戦闘中、2人以上のキャラクターのテクニックや特技を組み合わせることによって、さらに超強力な複合効果が発生させることができる。これが、コンビネーションバトルだ。例えば、戦闘中にキャラクターAのテクニック1とキャラクターBの特技2を組み合わせると、複合効果3が発生する、といったような使い方を。この時、対象となる2人の

行動は連続してないと複合効果は発生しない。また、このコンビネーションはマクロに登録しておくこともできるので、一度発見したらいつでも使うことができるのだ。ゲーム中、組み合わせは15種類用意されているらしいが、どんな組み合わせで複合効果ができるのかは、キミ自身の手でいろいろ試して、探し出すしかないぞ!



武器・防具・アイテムもまとめて紹介しよう!!

新しい武具を買う時のポイントは、とにかく高い物を選ぶ、購入前にセーブし、装備後のステータスが低いようならリセットして買い直す、そしてお下がりか可能なものは買わないことだ。ちなみに装備可能キャラは現時点での登場キャラなので注意してくれ。

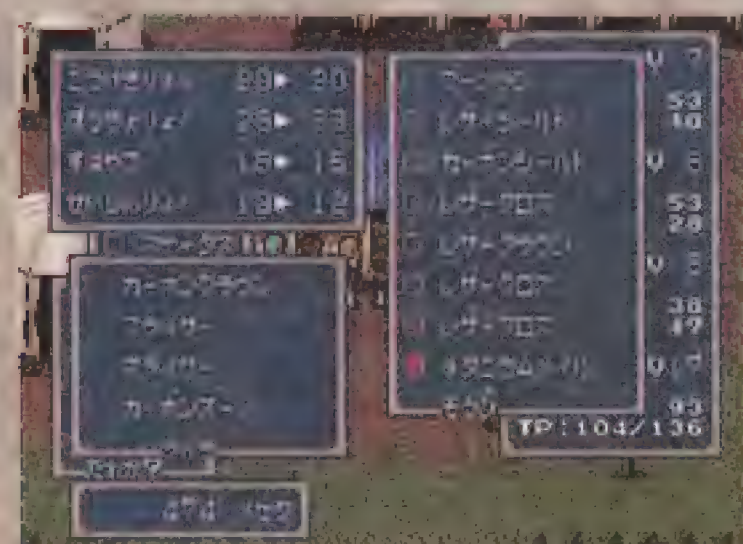


武器

名 称	価 格	特 徴	装備可能キャラ
ダガー	40	小ぶりのナイフ	ルディ・ハーン
ハンターナイフ	120	アーミーナイフ状の大型の万能ナイフ	ルディ・ハーン
ブーメラン	80	投げつけて使う武器。刃はついていない	ライラ
スチールソード	280	鋼鉄製の長剣	ルディ
スライサー	160	投げつけて使う鋼鉄製の武器。刃がついている	ライラ
ウッドケイン	140	魔力によって鍛えられた杖	スレイ
チタニウムソード	560	チタン合金でできた長剣	ルディ
チタニウムダガー	240	チタン合金でできた短剣	ルディ・ハーン
チタニウムスライサー	360	チタン合金でできたスライサー	ライラ
チタニウムアックス	640	チタン合金でできたオノ	パイク

買った、拾った武器は すぐその場で装備しよう

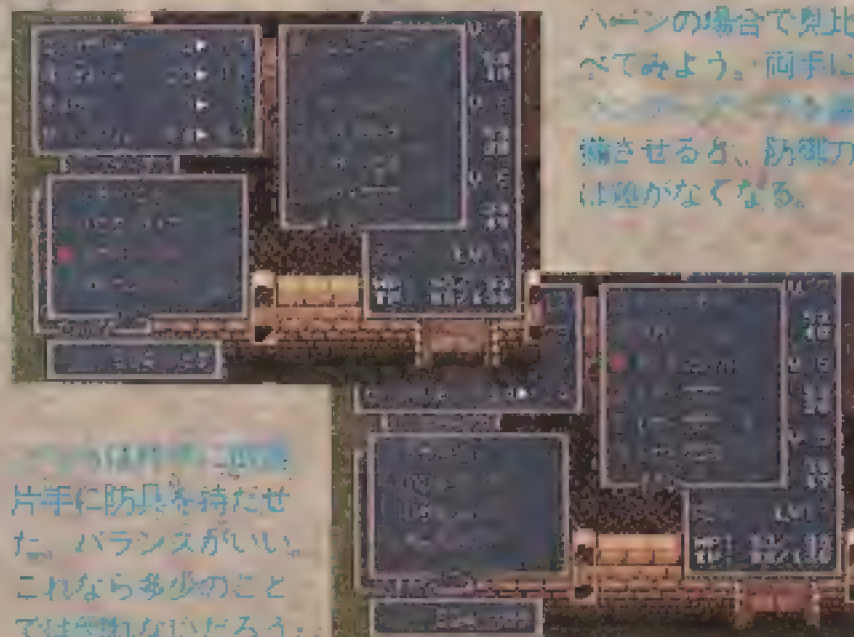
ショップで買ったものはもちろん、ダンジョン内の宝箱から武具を得たら、すぐその場で装備すること。このゲームには「呪われたアイテム」とかいうものがないので、その手の心配はいらない。装備後、ステータスが上がるようならそのまま、逆に下がるようならさっさと売り払ってしまおう。この時、1つの武具を複数のキャラが装備できるなら、全員のステータスを確認後、やはり低いままなら売ってOK。1人でも上がれば、装備させよう。お金の節約になるのだ。



買った、拾った武器は、すぐその場で装備しよう。

各キャラのパラメータに 合わせて装備品を変えろ

このゲームでは頭・右手・左手・体の4カ所に武具を装備することができる。頭と体は防具しかつけられないが、手には武器・防具のどちらも持たせることが可能。何をどう装備させるかで戦闘の苦楽も変化する。よく考えてから買い与えよう。例えばルディのように、攻守ともにバランスがとれていれば両手に武器を装備。またハーンのように、どっつかずの場合は武器と盾とを持たせよう。キャラ個人のパラメータとの相談がポイント。



片手に防具を持たせた。バランスがいい。これなら多少のことでは倒れないだろう。

戦闘中に武具を 使ってみると……

数多い武器の中には、魔力を秘めた物もある。たとえば、スレイが最初から装備しているウッドケイン。売ってもたいした額にはならない杖だけど、戦闘中に「アイテム」として使ってみると……。なんとレスタの効果を発揮するのだ。序盤なら、これを何度も使ってTPの消耗を防ぐことができるぞ。もちろん、このほかにも同じように魔力を持った武器がある。回復だけでなく、攻撃系の魔力を秘めたものもあるぞ。新しい武器を手に入れたら、ぜひ試してみよう。



使ってみると……

PRO 防 具 ECTER

名 称	価 格	特 徴	装備可能なキャラ
レザークロス	160	サンドワームの革をなめして作った革鎧	スレイ以外
カーボンスーツ	550	炭素繊維で編んだ防護服	スレイ以外
ホワイトマント	400	わずかに防御魔法のかかったマント	スレイ
チタニウムメイル	1120	チタン合金でできた鎧	ルディ・ライラ・バイク
レザーメット	80	サンドワームの革をロウで煮こんで作ったぼうし	ルディ・バイク
レザークラウン	90	サンドワームの革をロウで煮て作った女性用ヘルメット	ライラ
レザーバンド	70	サンドワームの革をロウで煮こんで作った額当て	スレイ・ハーン
カーボンメット	200	炭素繊維で作ったヘルメット	ルディ・バイク
カーボンクラウン	150	炭素繊維で作った女性用のヘルメット	ライラ
サークレット	100	炭素繊維で作った額当て	ハーン・スレイ
チタンメット	570	チタン合金でできたヘルメット	ルディ・バイク
レザーシールド	140	木の枠にサンドワームの革を張りつけて作った盾	全員
カーボンシールド	220	炭素繊維を固めて作った盾	全員
チタニウムシールド	600	チタン合金でできた盾	ルディ・ライラ・バイク

アイテム

名 称	価 格	特 徴
モノメイト	16	HPが回復する薬
アンティポイズン	10	毒を消す薬
キュアパラライズ	120	マヒを治す薬
たびのオカリナ	130	一度訪れた街なら、どこにでも飛んで行ける謎の楽器
まよいのオカリナ	70	洞窟の奥深くからも、一瞬で外へ出られる謎の楽器

アイテムはパーティーで 40コまで持てる

パーティーが2人でも5人でも、
持てるアイテムの数は最大40コ。
仲間が増えたら道具袋の整理をし
よう。放っておくと、大切なアイ
テムが持ちきれなくなるからだ。

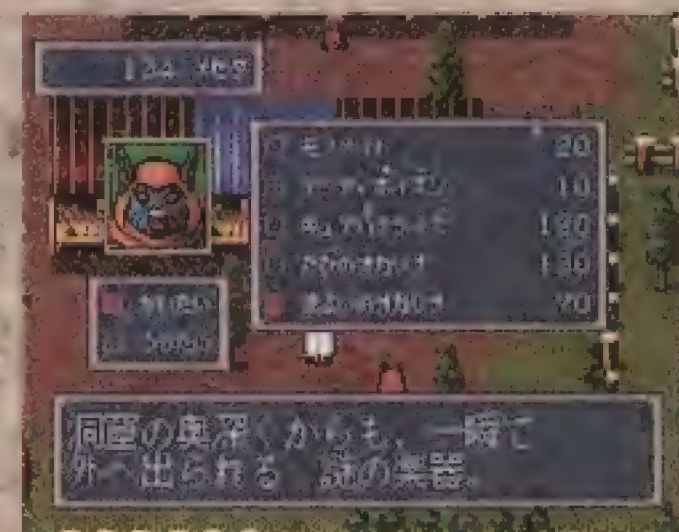


アイテムの数を40コに保てるように、
持っているアイテムを整理しなければならない。

いざ、という時に 1つは持っておきたい オカリナ

移動系のテクニックを覚えても、
2つのオカリナは持っていよう。

TPがなくなっても安心だからね。



洞窟の奥深くからも、一瞬で
外へ出られる、謎の楽器。

これでラスト開発者インタビュー

あと1週間も待てばリリース——ユーザー向けじゃない、開発者のためのゲーム。このあと、開発者はまた別のゲームに乗り出すかもしれない。長期連載だったインタビューもこれでおしまい。



サブイベントはプレイしたほうがいいですよ

——ついに発売直前を迎えることとなりましたが、感想などお聞かせください。

フェニックスりえ いちおう、やっと落ち着きました。取扱説明書のほうも終わりましたし。開発の期間が長かったですからね。落ち着いたり、ぼーっとしたり（笑）しています。今でこそ、だいぶプレッシャーも薄れましたが、これから発売されるとなると、また新しいプレッシャーがあるんじゃないかと思えます。テレビCMを見れば「大丈夫かな～」なんて（笑）。

よしぼん 開発後半では、ぼくの担当するビジュアルシーンの仕事がたくさん残っていた



んです。本当に終わらないかもな、と思いました。逃げようかな（笑）とか思いましたよ。でもこうして無事に終わったので、「ああ、良かったな」と。で、もう（日にちが）ここまできちゃったら、あとは売っただけなんですね。でも、「ファンタシースター」の発売日の前後って、他機種のビッグタイトルのソフトがありますので……。あとは正直に言って、「ああ、売ればいいなあ」という感じです。でも本当にホっとしていますよ。

——今月の掲載記事範囲内で、ウラ話とかウラ設定とかがありましたら、教えていただきたいのですが。

よしぼん 「PSI」の時からモタビアンが出ていたんですが……。『スターウォーズ』にジャワっていうキャラがいましたよね、あれに触発されてできたのがモタビアンらしいんです。これまでのシリーズでは、あまりこれといった明確な設定がなかったモタビアンですが、『II』ではゴミを集めるのが好きだとか、物を作るのが好きだとかありましたよね。ああいうのをそのころの流れに沿って今回も加えて行ったんです。今回のモタビアンは、（トノエの街のように）集団で生活はしていますが、明確なボスというのはいない。動物の

習慣で、群れは作る。だけど、あくまでも群れで生活しているだけなんです。科学技術に関しては、バルマ人達よりは詳しいけど、すべてを理解しているわけではなさそう、ってね。いろいろありますが、モタビアンはそんな感じですね。

——サブイベントがありますが、これについて何か。

りえ サブイベント（本編のストーリーとは直接関係のない内容のこと。とある場所での存在を知ることができるはずだ）は、あくまでも遊びなんです。でも、結構重要なアイテムの落ちているダンジョンに行けたりしますよ。サブイベントをやっていると、確かにプレイ時間はかかるかなと思うんですが、かえってやっておいたほうがいいと思います。普通では拾えないアイテムとかも手に入りますから、楽に進めるようになるはずですよ。だからサブイベントはやっておいたほうがいい。それに、ただストーリーを追っていただければ行けない街やダンジョンにも入ることになります。このイベントを作ったのが、ホームズが大好きな人間なんで、タイトルも、ちょっとホームズ風に似せて書いています。——最後に、コンビネーションシステムについて一言アドバイスを。

よしぼん スレイと、そのほかのキャラがテクニックを使うと、わりと出やすいですよ。りえ 今回はテクニックも、ドンドン使ってほしいですね。——ありがとうございました。

TEAM「PSIV」直筆の年賀状をプレゼント!!

年末の話題作「ファンタシースター～千年期の終わりに～」の発売を記念して、開発スタッフ直筆の年賀状をキミにプレゼントするぞ。

■完成ハガキにキミの住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、ファンタシースターのどこに期待するのかを添えてBEEP/メガドライブ編集部「PSIV年賀ハガキ」係まで郵送してください。抽選で5名様に年賀期間にお送りします。



どうぞ期待!!



N O K O N E PRESS

めーコネ新聞

第00009号(月刊?) © COMPILE 1993

Vol. 9 12月8日水曜日
1993年(平成5年)

企画・発行

株式会社 コンパイル

めーみそコネコネ

COMPILE

210 CHAMBOAR HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.

編集協力: BEEP / MEGADRIE

超イラスト特集

ふっふっふっ、ついに上の段に進出してきた水無月だ。このままいけば、世界征服の野望も夢ではないな(バカ)。



▲神奈川県・えりりん・S

さて、今月は1年の締めくくりということで、これまで届いたイ

ラストを載せていくぜ(と言っても、スペースの都合上3枚だけだけど)。1番手は、えりりん・Sのイラストだ。おお、これはこのペ



▲東京都・伊織祥一郎

ージができたころのハガキではないか。あのころはよかったなあ(そんなに昔じゃないって)。続いて伊織祥一郎のイラストだ。忠義のやりどころをなくした、影狼

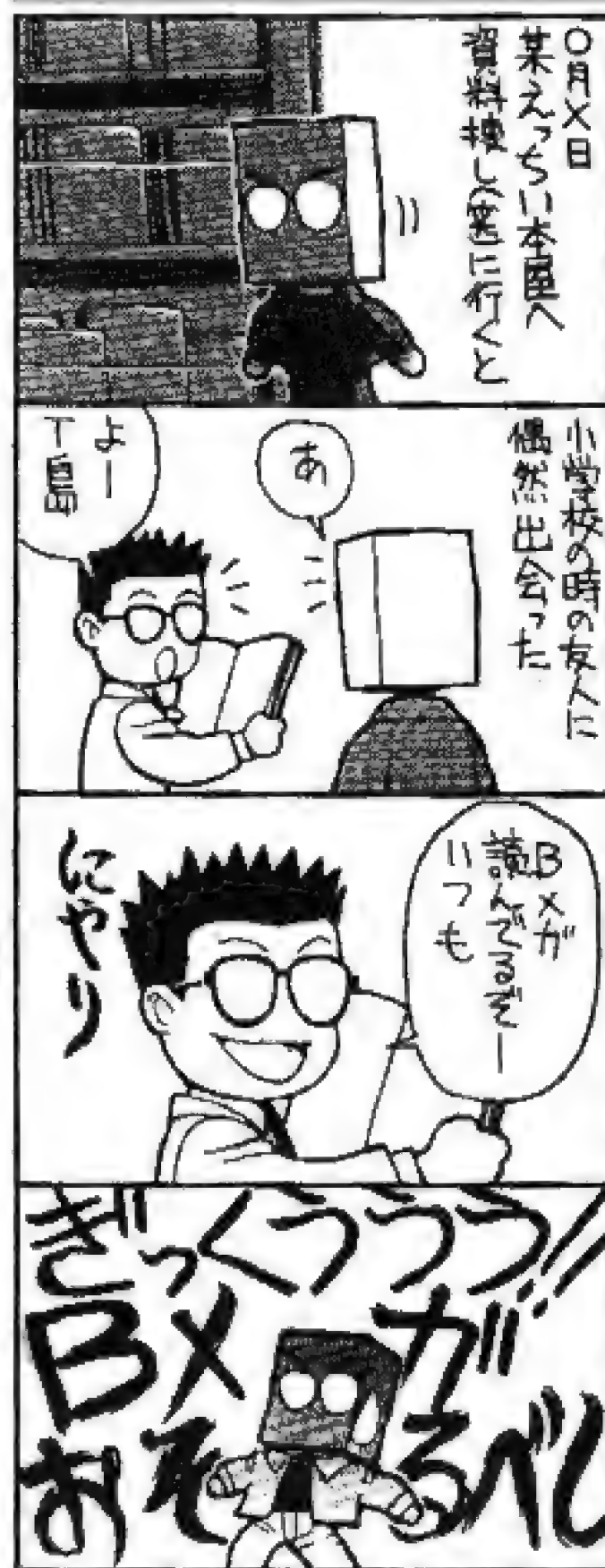
の悲しみがよく描かれているね(そうか?)。最後はカメケンのイラストだ。もう発売された「GG魔導」だね。カラーだったんだけど、このページは白黒なんで我慢



▲新潟県・カメケン

してくれ。
おっと、もう終わりか。それでは来年もコンパイルをよろしく。

グレートT島のグレートDAYS



GGなぞぶよ2

GGなぞぶよ2がついに発売だ。疑問・奇問をつめ込んでいるので、眠れない夜が続くのは確実だ。もちろん楽しい中間アモも見逃すことはできないぞ。発売まであとわずか、もうちょっとだけ持つてね。

カーバンクル ぬいぐるみ

発売以来、人気街道大ばく進中の「ぶよぶよ」。その影(表?)の主役、カーバンクルのぬいぐるみが、ついにコンパイルから通信販売されるぞ! 価格は2,800円と、送料・手数料の700円をたした、計3,500円(税込)。販売期間は今月('93年12月)から'95年の11月までなので、みんな買いそこねるなよ。

コンパイルクラブ 会員募集

コンパイルクラブが会員を募集しているぞ。入りたい人は、年会費2,000円の無記名小為替と住所、氏名、年齢(西暦)、生年月日、学校・職業、電話番号、所有のゲーム機&パソコンを書いた紙を封書に入れて、下の欄外の住所の「うおおー! 入会したくてたまらねー」係まで送ってください。会員にはいろいろと特典つき!

ディスクステーション 発売中

PC-98のVM以降の機種を持っている読者に朗報だ。今コンパイルでは、ディスク+ブックという新しい形のソフト(書籍扱いだけど) DiscStation (ディスクステーション) を英知出版から販売しています。価格は2,980円(税込)で書店で販売中。1号は5インチだけ、2号からは3.5インチだけなので注意。

イラスト急募

告知

カーバンクルちゃん帰ってきておくれ。私は悲しいぞ。カレーをたくさん用意して待つ。

サタン

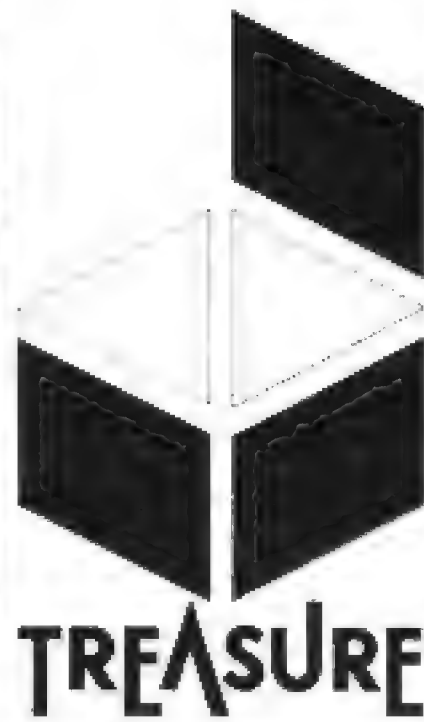
おじゃまぶよ売ります。オワニモの呪文で作りすぎちゃったので安くおゆずりいたします。

アルル・ナジャ

TREASURE FACTORY

とれじゃあ ふあくとりい

お宝生産
工場でござる



バリバリ*NETWORK RUSH&GO! 発表!ガンヒーキャラ人気TOP10

第1位 ブルー

熱狂的な女性ファンの支持を得て堂々1位の栄冠に輝いたのはなんとブルーだった!



千葉県・綺羅

大方の予想を裏切り、個性的なキャラクター達の頂点に立った彼だが、「エンディングに出られなくてかわいそう〜」と同情票が集まっただけとの噂もある。今回、本心が暴露されたことで人気ガタ落ちの可能性あり。



兵庫・またろう

第2位 イエロー

やはりガンスタースの紅一点。こちらは男性票を集めて第2位を獲得。おとなしくてやさしくかれんな彼女は、グリーンのお姉さんであり、レッドの幼なじみであり、ブルーに恋する多感な少女なのだ。ふあくとりに送られてくるイラストは現在、イエローがダントツ1位だ。



大阪府・ゆうくん

第4位 スマッシュ大作

強烈な個性で人気爆発。いまだこそガンヒーの顔になってるけど企画段階では存在すらなかったんだ。



東京・FK

第3位 グリーン

セブンフォースを自在に操り主人公を苦しめる渋い役どころだが、実は元ガンスタースで、イエローの兄さんで……。劇中のオイシートコを全部もらってるようなキャラだったけど、最期はヒサンでしたな。



大作大佐は、はんの書き下ろしだ!

第5位 悪役トリオ ピンク・カイン・コタロー

中でもカインに人気集中。彼の最期の演出は泣かせるモノがあったよなー。

6 ユニット オブ サラシナー

多関節キャラの真髓。ハンマーのなわとびも捨て難い。

7 原住民

単なるいじめられ役と思いきや、彼らも立派な戦士だ。

8 セブン フォース

6ステでは1/2スケールで登場。その所作に圧倒。

9 トレジャー まん

さすがトレジャーまん。神出鬼没だ。勘違いしちゃブー。

10 メロン パン

彼は昔、原住民の家で番犬として飼われていたのだ。

憎しくも圏外になってしまったキャラをあげると最終ボス・ゴールデンシルバー、ベンリー君なブラウン博士、筋肉バカのオレンジなど。そのほか変わったモノでは、カレーライスが大嫌いという意見が3票も届いた。兵庫県の岡本也寿子さんから「死ぬ死ぬカレーライスという武器がほしい」なんて過激なお便りも頂いている。しかし今回、いちばん情けなかったのは1票も入らなかったレッドであろう。主人公として設定されている彼の立場は……?

クリアしてへん人は

ニセガンヒーコラム

読んだらあかんで〜

ブルーはなぜ沈黙を通したのかエンディングの深い謎に迫る……



ブルーとグリーンはお互い頑固で意地っぱりな性格ゆえに、以前から何かあるたびに衝突していた。そのうえグリーンは、ブルーとイエローの仲を決して認めようとせず、ブルーは邪魔な兄の存在を日ごろからうとましく思っていたのだ。

戦いが最終局面を迎え、グリーンが全責任をとってお亡くなりになると予期したブルーは、つい本音が出てしまうことを恐れ、あえていらぬ口出しをせず、静かに彼の最期を見守ったのである……1人ぼくそ笑みながら……。



今月のサンダーズ

兵庫県・奥川宏

今月の講師

NAMI先生

本文はさておき、基本的にゲームの面白さというものはハードに依存するものではない。ちんちん。

三度のバカヤローが本文中
たてろスターと表現して
いるが、正式には違うぞ!!
本当の名前はひ・み・つ



メガドラは良い。なにしろ色数が少ないしスプライトの横並びによる

チラツキもきつい。背景の拡大縮小やキャラクターの半透明も、ハードではサポートされていない(以上、あくまでスーファミとの比較ね)。だから素晴らしい。他ハードに負けない物を作るには開発者の腕が試されるし、さまざまな創意工夫が必要となるから、逆にヤル気にさせてくれる。ここまできるとメガドラの欠点ですら「どう克服してやろうか」と楽しく考えてしまう。

さて島根県はキックの鬼くんから

の質問。「ガンスターのステージ3でヘリに乗った後、画面左端に黒い線が現れる。スゲェ気になるッス」という内容。あそこはヘリや背景の雲を斜めに傾けるため、縦方向のラスタースクロールを使用している。メガドラのハード仕様では、この縦ラスターを使用しながら横方向にスクロールさせると、背景左端16ドット分の絵が崩れてしまうのだ。だからそれを黒線のスプライトで隠してるってワケなのさ！ 本当は遊び手に気づかれぬよう工夫したつもりだったんだけど、バレてしまったか。



ひとりで
できないもん

32ビット機の発表によりメガドラの将来を危ぶむ声が聞こえ始めた。俺は絶対に見捨てんぞ！

今月の宇宙人リポート



ハワイで目撃された
宇宙人
変装しているらしい。

かぞでくるしいのだ!!



4-4MDX 月記



照り付ける灼熱の太陽の下蒸し返す森林に、焼け付く熱砂に、アスファルトに漂う陽炎の向こうに……奴を見た。土煙と爆炎の中で、鋼の身体は唸りを上げる / これぞ戦略性思考型対戦遊戲の傑作。

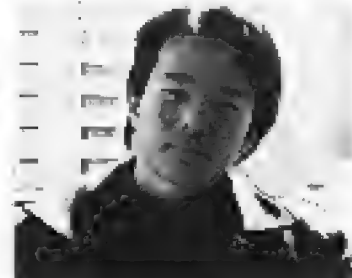
おたくのそーくつ

今月のお題R.C.(ロボット コンストラクション)
 /X68K/エレクトリック シープ/1993

ご推薦者 はん

ボディ、ヘッド、ウェポンのパーツをエディットしたマシンに、行動パターンを組み込みバトリングさせる。自分の全知全能を詰め込んだロボットを闘わせるのだから当然、負けてもロボットに入つ当たりはできない。勿論言い訳も許されない。

奴には負けられないノ　ただそれだけの思いに駆られてマシンを組み立て続ける。そしていつしかボルト一本、オイル一滴まで自分が手塩に掛けて組み込んだ錯覚に陥るのだ。……マシンが完成した時、不敵な笑



妄想癖な偏屈性頑固者であり、熱狂的DECO戦争物支持者。でも権力に逆らえない小心者。

みをたたえた自分は、ライバルの待
ち受ける戦場へと赴く……。

「真の強さとはどういうものかを身をもって教えてあげましょう！」

「その言葉の意味を理解せずに言った事を、後悔させてあげますよ！」

このためにX68を購入した人間もいる。このために彼女を捨てた人間もいる。これをやらずに生きることは、人生の半分を捨てるのと同じだ。来たれ同志よ！ 集え仲間よ！ 不屈の闘志と鋼のボディに魂を震わせたその時から、君も戦友なのだ！

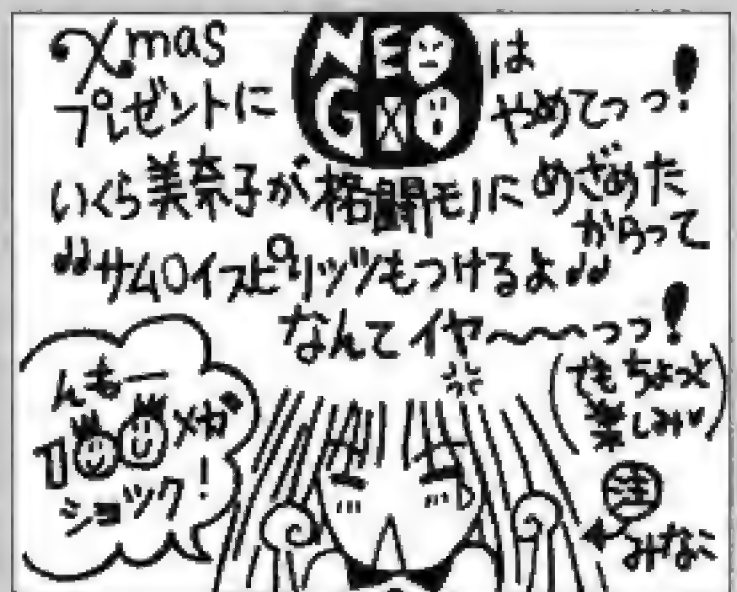
業界1年生娘の
ハートフルエッセイ

美奈子の「ばっくすてーじばす」

クリスマスキャロルが〜聞こえる
ころにはア〜…美奈子にとって1年
中でいちばん好きな季節がやって来
ました。これからのお正月にかけて
の年末商戦では、各社から新しいゲ
ームがたくさん発売されるから、皆
さんお小遣いのやりくりが大変なん
でしょうね。でもこの時期、家にこ
もってゲームばかりやってたら
絶対にもったいない／ せっかく
街中キラキラしてるんだもの、外
に出て遊ばなくちゃ／

ちなみに美奈子の去年のクリスマスは、仮装パーティーに参加してクイズで入賞（コンピュータゲームのジャンルがあったことが勝因でした）し、副賞のイタリアン

レストランのディナーチケットでフルコースを食べて、夜景が最高にキレイな表参道「ゼルコーバアベニュー」をねり歩くといった、お金をかけずにとっても豪華な内容だったんです。今年はただいま計画中。どこに行こうかって考えるだけでも楽しいですね。



編集こゝき

オリジナルキャラクターが大活躍
する待望の新作、来月あたり詳し
いお知らせができるかもしれません

ん!? 皆さんに差し上げるお礼の
テレカもパワーアップ（かふいち
さんの直筆デス）してますので、
どんどんお使いくださいね。「ナ
イト トラップ」をプレイして「ハ
マリ」を体験した美奈子でしたノ



おハガキまっています!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3

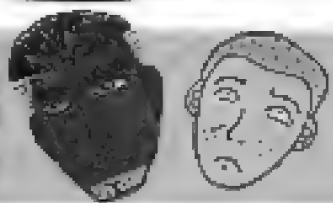
ソフトバンク株BEEP!メガドライブ編集部

「とれじゃあ ふあくとりい」〇〇コーナー係

※優秀作にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。



対戦の醍醐味



それは小技のフェイントにあり!!の巻

(先月までのあらすじ) 聖ストII学園で毎年行なわれる最大のイベント、「ストII大会」。今年目立った成績をあげないと廃部になってしまう弱小ストII男子部は、今大会でついに“ハメ技の多用による”禁断の戦法を使い、勝ちにいった。ブーイングの嵐の中、次々と対戦相手を投げハメで倒していく男子部の先輩オサムと後輩ヒトシ。予想通り、決勝の相手はストII女子部部長である麗華との一騎打ちとなった……。が、結果は起き上がり昇龍拳や起き上がり投げなどを使い、巧みにハメ技をふせいだストII女子部部長・麗華の活躍によって引き分けになってしまう。ついに部長オサムは男子部の存亡を賭け、女子部に最後の戦いを挑むことを決意した……。

学園内に、6限目の授業の終わりを告げるチャイムが響きわたった。男女合同のストII決戦まで、あと1週間。……しかし、そんなせっぱ詰まった状況の中にいて、次第にひかれあっていく2人がいた。——ヒトシと恭子。2人は2週間前の大会で試合した後、偶然にもゲームセンターにあるスバII（スーパーストリートファイターII）の対戦台で意気投合したのである。以来、友達としてよく電話をかけあったりしている。もちろん、男子部と女子部という、いわば敵どうしの部員である2人がこれほど仲良く話しているというのは問題だが……。

恭子：ヒトシ君ってこれから男子部の部活でしょ？ ね、部活終わったら一緒に帰らない？

ヒトシ：あ、うん……。でも、試合も近づいているから今日はいつ終わるかわかんないんだよ。

恭子：そっか。ここのところ、女子部打倒を目標に毎日朝練やってるもんね。

ヒトシ：ごめん。そっちの女子部のほうこそ、大丈夫？

恭子：うん、こっちはOK。でもね、この試合に賭ける麗華部長の意気込みは本当にすごい。部長が使う春麗には、ここ1週間誰も勝ってないわよ。

ヒトシ：そうか……。でも、ウチの部長ってなんで昔か

ら麗華さんにあれほどまでつかかるんだろ。
恭子：それなんだけどね、ヒトシ君。やっぱりあの2人が昔つきあってたという話、本当みたいよ。OBから聞いた話だから間違いないわ。

ヒトシ：そんな馬鹿な……。いや……。そうかもしれない。麗華さんを語るときの先輩の目って、何かヤバイもんね。本音言うとき、ここ最近の特訓メニュー、つらいんだ。見てよ、この皮がむけた親指。昨日はサガットのタイガークラッシュ4段攻撃の特訓をさせられたんだけどさ、1セット10回で計3セットも連続技を入れさせられたんだ。しかも、失敗したら最初からやり直しさせられるんだもん。

恭子：かわいそう……。でも、サガット4段を出せるだなんてすごいじゃない!? 私にはできないわ……。

恭子はそう言いながらヒトシの手をとり、その親指をじっと見つめた。親指の皮の薄くなった部分に彼女の指が触れたとき、その思いのほか熱い彼女のぬくもりと、彼女の突然の行動にヒトシは驚きとまどいを感じた。

ヒトシ：あ、あの、もう行かなきゃ。先輩も待ってるし。

恭子：……。うん。それじゃ、また。

ヒトシは彼女に微笑み、放課後の教室をあとにした。

ヒトシ：ちわーす。先輩来てますかー？

オサム：ハッ!! ホアッホアッ、ホワアアアッ!!



●まとめ●

POINT1 小技でガードさせる

フェイント技というのは、相手の目の前でいきなり小技を出したりして相手をビビらせるために使うテクニックのことだ。次の行動を読ませないように動き、いきなり歩いて投げや、足払いで転ばしたりといった様々な戦法が考えられる。相手の技を受けるか受けないか、といったギリギリの間合いで技を出し、ミスを誘おう。心理戦だ!!

立ち弱キック



しゃがみ中キック



しゃがみ強パンチ



ニーバズーカー



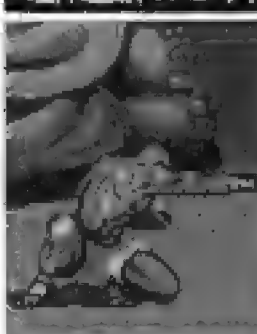
POINT2 あやしい動きをする

リュウ、ケン、サガットは飛び道具を出すとき、必ずしゃがみのモーションが入る。これを逆に利用すれば、単にしゃがみと立ちを繰り返して飛び道具を読まれないようにできる。

細かく屈伸運動



屈伸運動(パンチ)



最後に……

フェイント技の使い分けは、相手との駆け引きで最も重要なポイントである。どのキャラも、戦い方にはある一定のパターンが存在する。逆に言えば、ハイレベルな戦いになると、このパターンを逆手にとって反撃することも可能なのだ。いろいろ研究しパターンを読まれないよう、腕を磨くべし。

対戦ストII道場

師範代・ぬらりひょん

ガイルで勝つ

ガイルというキャラクターで、相手を完膚なきまでに叩き潰す……。そのためにまず、なすべきことは「ため時間を完全に把握すること」。

はた目には、たいしたことない話なのだが、その実、これを忠実に実行できる人は、それこそ真のガイル使いだと言っても言いすぎではない。

そしてもう1つ大切なこと。それは「コマンドの受けつけ時間を完全に把握すること」だ。一般にはソニックブームという必殺技は、“←ため→+パンチボタン”（相手が右側にいるとき）というコマンドで出せるということになっているが、

その“←”と“→”の間には、ジャンプ以外は何をしてもかまわないわけだ。さらに、“←”とパンチボタンの間にも、同様のことが言える。

これを応用したのが、通称“ソニックサマー”というやつで、ソニックを発射したあと、間髪入れずにサマーソルトが使えるという、まさにコンピュータガイルならではの必殺メニュー。そして、ソニックブームを絶え間なく連射することができるのも、その応用の1つなのだ。ほかにも、アップサマーや、ジャブサマーなど、バリエーションは数多い。そして、その奥義の数々には、最初に書いたことも密接に関係してくるのだ。

さらにつけ加えて言えば、“サマーソルトなしで闘えるようになれ”と言うこともできる。ガイルの対空攻撃技は、決定的なものこそないが、ラ

ウンドハウスキックとトラースキックなどを覚えておくと、ためることに注がれるエネルギーや、至近戦での不満を解消できるはず。

そして、ソニックや竜巻旋風脚など、特殊な技の組み合わせの結末をいかに知っているか。実戦経験がとくに大切だ。

ここまで読んで人には、ちょっと不満もあることだろう。連続技なり何なりと、こちらから攻撃するパターンはあまり重要ではないからだ。真に強くなりたければ、また、一部のキャラに対しては、本当に「待ち」のプレイをせざるをえないものもある。逆に言うと、完全に待ち続けていられるようにならないとツライと言うことなのだ。攻防一体のこのプレイをしっかりとこなすことは、立派な実戦だと言っても言いすぎではない。

決戦の日間近か！

男女合同グループバトルスタート!!

男子部VS女子部

ヒトシは驚愕した。部室の扉を開けた先には、上半身裸になって奇声をあげ、歯をくいしばりながらコントローラーを握っているオサムがそこにあったからだ。
オサム：キーク!! ……と見せて実は投げ。グヒッ!!
ヒトシ：ひっ、あ、あわわわわ……。
オサム：アタタタ……お、ヒトシか。おそ——い!!
今まで何やってたんだ?
ヒトシ：あ、いやその……。せ、先輩こそ奇声をあげてさっきから何をやってるんすか?
オサム：今日の特訓メニューをこなしてたんだ。おいヒトシ、ストIIでのフェイントを具体的に説明してみろ。
ヒトシ：はい、たとえば……。飛び道具を持ったリュウやサガットなら、屈伸運動で相手に飛び道具を撃つと思わせることができるし、ガイルだったらしゃがみ強パンチで相手に下方向のタメをはずしたように思わせることができる。要するに、相手をひっかけてミスを誘うというテクニックのことス（左頁のまとめを参照）。でも先輩、フェイントとさっきの声は関係あるんすか?
オサム：ある。おおいにあるぞ、ヒトシ。例えばだ、相手に攻撃を食らった時、気絶していないのに「ビヨったぁ〜!!」とか「やべえ!!」とか言うとする。すると、相手は俺の言葉にだまされてつかつかと近づいてくる。そこを逆襲してやればいいわけだ。要するにさっきのは、言葉を使ったフェイントだな。ほらヒトシ、お前もやってみろ。ホワアア、ハッ!! シュッシュッ、フウウ!!
ヒトシ：はあ。……ほわああ、はっ!! シュッ……。
オサム：その調子だ、ヒトシ。……いいか、よく聞け。来週の決戦では、オレはハメ技を一切使わないつもりだ。学園祭の時は、お前が力になかった。だからハメ技を伝授したし、お前だけが悪者扱いになるのを防ぐためにオレもハメ技を使いまくった。しかし、今やお前は強い。対戦に美学を求めるならば、やはりハメ技は使ってはいかんのだ。オレが今まで教えてきたフェイントを巧みに使い、正攻法で戦ってほしい。
ヒトシ：せ、先輩……。
オサム：フフ……。対戦の美学か。麗華に教えてやったことを、今また人に教えることになるとはね……。
かつては“次代を担うストIIプレイヤー”としてその将来を約束されたオサム。確かに口は悪いが、ストIIを愛する気持ち、そしてストII部を大事にしようとする気持ちは今でも変わってない……。オサムの内に燃える心を知

り、ヒトシはうれしくなった。……が、その時!!
「バン!!」
部室の扉が勢いよく開かれた。そこには麗華がいた。
麗華：ホーッホッホッホッホッホ、お久しぶりですわね、男子部のみなさん? 修さん、来週の決戦に出場するメンバーはそろいましたかしら?
オサム：フン、出場メンバーは俺とここにいるヒトシの2人だけだ。文句あるのか!!
麗華：おやおや、決戦の方法を知らないんですの? 今回は、メガドライブ版「ストリートファイターIIダッシュプラス」の、グループバトルによる5人勝ち抜き戦ですわ。つまり、あなた達はあと3人、どこからかプレイヤーを調達しなければならないというわけですね。それより……その1年生さん。あなた、最近ウチの部の恭子と仲がいいそうじゃない?
オサム：!! ヒトシ!! お前……。
麗華：まあ、いいわ。そのことに関してはあなたを攻めません。ただし、来週の決戦には恭子を副将として出場させます。もし恭子が負けたら……あの口には「即退部」が待ってます。
ヒトシ：そ、そんな馬鹿な!!
麗華：何を言ってるの!! 栄光あるわがストII女子部に内偵者がいたなんてことが学園生達にばれたら……私は先輩達に顔向けできませんわ。恭子わが部に残る方法はたった1つ。……それはね、アナタ達に勝つことなの。
オサム：……それでもオレ達は、負けない。
麗華：ふふふ。いつまでそんな強がりを書いてられるのでしょうね。そうそう、恭子から聞いたとは思いますが見せるけど、アナタ達にわが女子部が最近やっている特訓を教えてさしあげますわ……。修さん、ちょっとお相手してくれませんか?
オサムを挑発する麗華。いつものオサムなら冷静に状況を判断し、この対戦を拒んだことだろう。だが、今は違った。オサムが選んだのは——リュウ。彼女が選んだのは——今回はガイルだった。
……「ラウンド1、ファイト」……
いきなりガイル、ソニックブームを発射。その後、すぐに相手の出方を待ちはじめた。待ちガイルだ!! 次の瞬間、オサムはソニックを出したガイルに素早く反応し、ジャンプ



強キックで攻撃してきた。が……。攻撃が当たる直前にガイルのサマーソルトキックが出た。なんと、麗華は必殺奥義・ソニックサマー（ソニックを打つ前に下方向へのタメを作り、ソニック後のスキをなくす技）をマスターしていたのだ。完璧な返し技で、連敗を喫したオサム。
麗華：アナタ達がハメ技を使うのなら、我々は「待ちブレイ」を使いますわ。よろしいこと?
オサム：くそっ……。
麗華：ほっほっほっほ、見てらっしゃい。来週勝つのは私達。でも、もし私が勝ったら……修さん、私達の女子部へ……来てくださらない?
ヒトシ：えっ?
オサム：断る。継子である女子部に俺は行けない。
麗華：そう。ま、来週になればすべてがわかるわ……。ついにピンチに立たされた男子部に、明日はあるか?



いよいよ次号はクライマックスのグループバトル。ヒトシは、恭子は、そして勝負はどうなる?

ストIIサークル



こんにちは、恭子です。どういうわけか、今月はタイヘン。あたしとヒトシ君の仲がいいってことが、先輩達にバレちゃったみたいなの。あたし、いったいどうなっちゃうんだろう。心配だな……。
それでは、気を取り直して今月の占いにいってみます。今月の占いは、名前だけで恋の相性を計算することができる数字占いです。小学生の頃やっていたヤツですね。覚えていますか? やり方は、まず母音であるアイウエオにそれぞれ1、2、3、4、5の数字を当てはめて、そこから2桁の数字になるまで計算すればいいだけというシンプルなもの。たとえばオサムとレイカならまずそれ

ぞれの名前を順々に配置して……

オ レ サ イ ム カ にするわけ。
次に、五十音を数字に直すのね。オは5、レの母音はエなので4、サの母音はアなので1……というように（んは0として数えましょう）。すると、
5 4 1 2 3 1 になるでしょ。
この隣あった数字を今度は足していきましょう。合計が10を超えた場合は、下1ケタの数字を使ってください。つまりその計算を表にすると……
5 4 1 2 3 1 ……数字に変換
9 5 3 5 4 ……計算1回目
4 8 8 9 ……計算2回目
2 6 7 ……計算3回目
8 7 ……最終結果

これにより、オサム先輩と麗華センパイの相性は87%ということがわかるなの。これを春麗ちゃんと他のキャラに当てはめてみると……

リュウ…90% ケン…95% E、本田…61%
ブランカ…66% ガイル…38% ザンギ…68%
ダルシム…61% バイソン…13%
バルログ…59% サガット…97% ベガ…45%
という結果になりました。

サガットが97%という高確率で春麗ちゃんのハートを射止めたことがわかります。やっぱり占いて、最後までやらないと何が起るかわからないわね。え? 私とヒトシ君の相性は何%かって? 自分では言えないナ。それじゃ、また。

今回のベストパートナーは…サガットさんに決定!!



よかったね!

BEメガスタッフが薦める二の二技

BEメガスタッフが愛してやまないこの二の二技……第3弾は、ダルシムが接近戦で出す立ち中パンチでしょう。このパンチは対空技として使われるだけでなく、ヨガスマッシュハメのつなぎでも使われる技です。また、見た目が「すまん!」とあやまっているようなので、「すまんチョップ」と呼ばれています。ダルシムには他にも接近強キックをはじめ、見た目がへボイ技が多いからいいね。



エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳 アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをき
わめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学
など幅広い分野に関心を持つ。持っていた200本近いソフトを、お気に入りを除
き、思い切って売ってしまった。でもわずかな金額にしかならずショック。

くぎづけ★ゲーム体験記

EX.19 「ウイニング・ポスト」トーナメント設立求む!

光荣からMEGA-CD版「ウイニング・ポスト」が発売され、私が前から「ほしい」と言っていたジャンルがやっと登場した。スーファミでは何本もの競馬シミュレーションゲームがあるのに、なぜメガドラにはないのかという、長い間の不満がようやく解消されたわけだ。1週間早くスーファミ版が出ていたけど、そこを我慢してMEGA-CD用を待ち、発売日にさっそく買いに行った。

結論から言うとこれは期待より優れているソフトである。なんとと言っても、売りはその「ほど良いリアリズム性」にある。光荣のSLGの現実度はいつも高いけど、たまにソフト自体が、外国人(要するに日本語を使う環境に育たなかった人)には複雑過ぎることがある。説明書もあまりに厚くて読む気にならず、ゲームもよく理解できないままやめてしまうケースがあるが、今回は違った。特に私の場合、競馬界、つまり馬主の生活を勉強していたから(馬を持っているわけではない、念のため)、ある程度ゲームの流れも想像できるので、非常に遊びやすい。

例えばオーナーでも、馬券を買う人でも、一番「命」にしているものは情報である。自分の馬や相手になりそうな馬の体調とか、レー

ス表などは、毎週必ずすべてをチェックしなければならない。このソフトでは秘書がいて、いろいろな情報を丁寧に教えてくれる(スタイルがよくてきれいだしネ)。秘書以外、他の馬主や、調教師や厩務員からも大事な情報が得られるから、レースに勝つための役に立つ。他の競馬ゲームには、情報をそれほどゲームの要素にしないこともあって、こうなるとレースの正確な予想は非常に難しくなってしまう。中には、馬の体調を画面のグラフィックから探らなければならないソフトもあり、なじみにくい。「ウイニング・ポスト」はそういう欠点を解決している。

さらにこのゲームで勝つためには、馬だけじゃなく人間についてもマスターしないとイケない。実際のビジネスだって人間関係の扱い、つまり人脈をつなぐ場合は多く、サイコロジカル(心理的)の場面もある。競馬もそうであろう。このゲームでは人脈をうまく利用すればするほど、いい結果が出る。他の馬主と友達になって、馬の話軽くした後、馬を買ったり売ったりする。今までの競馬SLGはこの要素を無視して、レースを勝つことや、賭けで儲けることしか考えていない。それらに較べればかなり事実近く、馬主の経営学を生かしたすばらしいソフトだ。

また、レース自体のシミュレート部分、それにゲーム性の部分もうまくできていると思う。毎月競馬雑誌が届くので、レースの展望や、騎手と調教師、そして自分を含むオーナーのトップテンなど、



最新の情報を読み、相手の馬を勉強してからレース予想が始められる。経営のほうも、自分の馬の調教が順調かどうかを注意深く見守り、賭けをする。平日と日曜日に分けられた行動は、プレイヤーの実力を本当に生み出してくれる。

1つだけ文句を言わせてもらおうと、さっきもちょっと触れたけど、難し過ぎること。要するに「深過ぎる」部分もあって、時々フラストレーションが溜まる。もっとも気に入らない点は、ある程度経験をつまないと、自分(馬主)の判断で行動がとれない。これは「ゲームに慣れるまでは複雑過ぎるから、やってあげる」という配慮ともとれるが、せっかくオーナーになれるのだから、ゲームがいくら難しくても、自分の馬の行動は決めたものだ。特にG1など重賞レースに出たい時でも、調教師はいつも勝てる可能性のあるレースしか

狙わないなんていうのが続くと、うんざりしてしまう。私は「5着でもいいから、重賞を目指せ!」という性格だから、調教師の考えが合わない、イライラする。まあ、そのうち調教師のやり方がわかるようになってくると上手く扱えるようになるし、なんなら調教師を変えることも可能だから、いいんだけどね。

遊びながらいつも思うけど、実際の馬主はこのゲームをやったらうまくいくのだろうか。あるいは、もしこのゲームが上手くなったら、実際にいい馬主にもなれるのだろうか。例えば、光荣が「ウイニング・ポストトーナメント」を設けて、一番になった人は、1年間馬主になれるという賞を作ったら面白い。そういった実験がない限り、私の持つ謎は解けないでしょう。将来本当の馬主になりたい私には、それが残念で仕方がない。



ジャムおじさんの



熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん
来年はハード戦争もそうだけど、ゲーム雑誌のほうも激動の時代を迎えることになりそう。老舗のB Eメガもさらにユーザーに対する良心的な誌面作りが問われている。

題字…戸塚典策斎



次世代機は3 D O、セガ、任天堂の三つどもえの戦いになるかと思っていましたが、さらにソニーがゲーム参入すると報道されていました。大手家電メーカーがゲーム市場に手を広げることで、業界自体にどんな影響が出るのでしょうか。(福島県・八重樫輝夫)

ゲーム産業が根幹から変わる戦国時代へ

松下電器などの3 D O、任天堂の64ビット機、セガの次世代機およびN E Cホームエレクトロニクスの32ビット機に加え、ソニーが自社開発の新しいゲームマシンを発売するとの情報が、先月末発表された。まさに、来年の今ごろはゲームハード戦国時代に突入しているのは間違いないだろう。

ある意味でこれは、任天堂とセガあるいはP Cエンジンといった、おもちゃ業界内で激しいシェア争いを行ってきた、いわば同じタイ

プのメーカー間の同質的競争から、資本力を生かす家電メーカーの参入という、担い手の多元化であり、さらに家電ショップの活用というこれまでのゲーム流通ルートの変質という意味でも、ゲーム産業のあり方を根幹から変えてしまいそうな新しい変動期に突入することを予感させるのだ。

ゲーム流通市場はどう変わっていく?

とは言っても、任天堂やセガがこれまで日本をはじめ米国や欧州で構築してきたゲームの流通市場が、そう簡単に変質するとは考え

にくい。

特に中高生やサラリーマン層のゲームユーザーからすれば、自宅の近くのディスカウントショップなどが引き続きゲームソフトを購入する「場所」であり、突然家電ショップに鞍替えするとは考えにくい。なぜなら、ゲームソフトはディスカウントショップにおいて2〜3割引きで購入するものとのイメージが定着しており、現状においてもドラクエなどの超人気ソフトでもないかぎり、デパートなどで定価で買おうとする気にはなかなかならないからである。こうした傾向は、東京や大阪などのディスカウントショップが幅をきかせている地域で顕著である。

となると、家電ショップルートがゲームソフト流通市場に一石を投じる可能性が出てくるのは、地方のユーザーに対してということになるのではないだろうか。しかし、定価の割引き販売でもしないかぎり、恒常的に家電ショップがソフトを購入する場として定着するのはユーザーサイドにインセンティブがないだけに、そう簡単なことではないと僕は考えている。

ハード競争を占うソフトメーカーの肩入れ地図

次に、大きく業界構造に変革をもたらすことが期待できる部分として、ゲームハードのシェア競争について考えてみよう。

僕は、この点の成否は極めて簡単なことに求められるのではないかと考えている。一言で言えば、有力ゲームソフトメーカーが、どの程度、どのハード陣営に加担するかである。すなわち、ハード競争は有力ソフトメーカーの囲い込み競争の帰趨に左右される面が多分にあるのではないだろうか。

この点で一步も二歩も有利なのが任天堂である。他のハードに参入しようとするメーカーも、安全パイとして任天堂のハードへのソフト供給は間違いなく行うことになるだろう。となると、セガはどうやって有力ソフトメーカーを引っ張っていくのか。正直言っていろいろと工夫し、インセンティブを与えていかないと難しいのではないかと思う。

確かに16ビット機においては海外市場でソフトメーカーにビジネスチャンネルを拡大させたが、次世代の競争相手は3 D O、ソニーとなかなか手ごわい。今回は、この点について僕が思っていることを引き続き述べていきたい。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれノ
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) BEEP/メガドライブ編集部「教えてジャム係」まで。



マルチメディア宣言!

阿木
二百

第22回3DO・カライダ・Newtonアメリカ最新技術事情

いよいよ3DOのインタラクティブ・マルチプレイヤーの第1弾パナソニックR・E・A・Lがアメリカで発売されたゾ。今回は、その時期にちょうどアメリカに行っていた阿木が、カライダ、Newtonなど、他の新技術の動向とともに現地レポートしてみよう。



売り切れ店続出中!

予想どおり、インタラクティブ・マルチプレイヤーの出足はスゴイ。NES(ファミコン)やGENESISなどのマシンを扱っていて、今回R・E・A・Lを売り始めたショップは、どこも入荷待ち状態といったところ。展示用のデモマシンとか「箱」(きつと中味は店の主人が個人的に遊んでいるのじゃなかろうか)はあっても、在庫はすべて出払ってしまっているようだ。しかし英語版でもいいから早くほしいと思う日本人が、ツテを頼って発注したら、何とか1週間くらいで入手できたという話も聞くので、状況は改善されてきているのかもしれない。

でもこれだけ人気の3DOの弱点は、まだソフトがそろわないこと。阿木の滞在中は、本体にオマケとして付属している「Crush'n Burn」というレースものしかないという状態だった。

「Crush'n Burn」は、マシンとレーサーを選んで出場する近未来のレースバトルだ。デジタルビデオで流れるオープニングや一瞬ありそうなレーサー達のナリはカッコイイのだが、あまりゲームとしての目新らしさが感じられない。コ



この春国内発売を予定しているREAL。日本のソフトメーカーも対応ソフトを開発中だ。

ースによって道が半透明処理されていたり、そこを通して他のレーサー達のバトルが見えるあたりはマシンの底力と言えそうだが、本当の実力発揮はこれからだろう。

Color Echoに注目

それよりもサンプルディスクに入っている発売予定ソフトの紹介やColor Echoというデモソフトが気に入った。

ソフト紹介は、壁に絵がかかっている3Dの部屋を歩き回って、見たい絵(実はソフトのジャンル)の前でボタンを押すというバーチャルリアリティ感覚。以前に紹介したApple社のバーチャルミュージアムにヒントを得てはいるが、リアルタイムで動かしてしまうところがスゴイ。Color Echoのほうは、抽象的なパターンをパッドで操作(回転、ズーム、スライドなどだが、実際には複雑で高速)して、偶然の動きやグラデーションの変化、スピード感などを楽しむデジタルTOY。ゲームじゃないが、テレビ用語で言えばビデオフィードバックの高度なヤツをマシン内部で作り出しているわけで、自分でコントロールできるビデオドラッグを手に入れたようなものだ。単純だがハマルぞ。

あと、フォトCDもインタラクティブ・マルチプレイヤーで見ると一味違う。拡大したい部分に照準を合わせ、ボタンを押すとググーッとズームしてから本当の拡大イメージが呼び出されるんだけど、これがスパイ感覚。用もないのに絵を呼び出して遊んでしまう。

まあ、この記事が載るころにはソフトも多少増えていそうだし、クリスマスまでには当然何とかするだろう。ひとつ心配なのは、英語版のソフトが来年春に発売される日本版でも走るのか(プロテクトされていないか)ということだが、そんなことをしたら3DOの基本思想(ソフトとハードの世界規模の薄利多売)に反してしまう。完全な自由競争になることを願いつつ、楽しみにして待とう。

ScriptX登場は年末?

開発の立場から注目されていたのがScriptX。これはカライダ社が開発中のメディア制御言語で、すべてのマシンで走るマルチメディアソフトを目指し、年末の発表が予定されている。3DOも最終的には採用するんじゃないかと思うけど、セガユーザーにも関係ないとは言いきれない。これが各機種で採用されれば、CD-ROMの図鑑とかデータベースとかアドベンチャーゲームなんぞは、一度作るだけで移植作業なしに対応マシンで走れるようになる(アクションゲームはちと苦しいかも)。

画面もパソコンはRGBの細かいデータ、テレビはそこそこ粗いデータというふうに解像度が自動設定されるから、手持ちのマシンに合わせて過不足ないイメージが表示されるはず。もっとスゴイのは、フロッピーディスクなどで追加したキャラが、元からあったように一体化して動いてしまうこと。育てたキャラを交換したり、新しいアイテムを(実際に店で)買ってき

てゲームの中に取り込むなんてこともできるようになる可能性が出てきているってわけなのだ。

Newtonが開くペンゲーム



次世代の携帯情報端末Newton(ニュートン)。まだ漢字を認識できないのが残念。

最後に、Apple社が新しい個人用の情報機器として発表したNewton MessagePadを紹介しよう。ゲームボーイのような縦型手のひらサイズマシンだが、ペンを使って操作するので新しいゲームの登場が期待されている。

例えば、本体付属のテトリスのような「Calligrapher」というゲームは、ペンで書いた文字が認識されると落ちてくるドラム缶が爆弾に変化し、すでに積まれているドラム缶を破壊する仕組みだ。爆弾が落ちる場所は文字を書き始めた位置で調節される。ゲーム自体は単純だけど、まったく新しい操作感がユニークだ。また年末までに発売予定のコロンボの推理ゲームは、部屋の中の証拠をペンで指しながら謎解きをしていく。ちょうどメモを取るように小さなマシンでちょこちょこやるのはなかなかオツなものだ。

キミならペンでどんなゲームを考えるかな。マウスの次にはペンが来るぞ!

コナミのおへや



第13回
BY T.HAYASAKA

早いわね、もう年末。12月は10日にメガドラ版「リーサルエンフォーサーズ」が発売になる。15日は私こと広報ギャル早坂の？回目の誕生日だしね。25日のクリスマス、今年はどう過ごそうかな。みんなはどうすんの？ お・し・え・て。

コナミ移植希望ソフト

最終結果発表！

まさに、ユーザー思いのこの企画「コナミ移植希望チャート」の募集を今月の発表をもって終了いたします。みなさん、たくさんのおハガキありがとうございました。見てくださいこの結果。みなさんの予想と合っていましたか？ 集まったタイトルは、

この他にもたくさんあります。「イーアルカンフー」や「ダババ」、「沙羅曼陀」、「ガイアポリス」などなど。熱心にハガキを送ってくれた人達はみんな、「コナミフリーク」なんだなと、とてもうれしく思いました。本当にどうもありがとう。

位	タイトル名	投票数
1	ソリッドスネイク	158
2	スナッチャー	124
3	XEXEX	106
4	ツインビーシリーズ	91
5	魂斗罗(MSX)	85
6	メタルギア	62
7	グラディウスⅠⅡⅢ(MSX)	49
8	パロディウス(MSX)	25
9	激突ペナントレース	17
10	A-JAX	10

コナミに聞きたい！

ランキングの結果は反映されるのか？ え、どーなんだ!!

さて、私早坂は、アンチョコにこの企画を行ったわけではない。この集計の結果を大切に、来年はコナミらしいゲームをたくさん出していこうと考えています。ということで、ダントツに1位の座を勝ち取った「ソリッドスネイク」に開発からの代表として、はらまきさんにお話を聞いてます。
早坂：もしもし、早坂です。実はコナミのおへやのランキング集計結果で「ソリッドスネイク」が、「XEXEX」を抜いてダントツの1位を獲得しましたよ。
はらまき：なにーノ（ビックリ）
「ソリッド〜」か。お前なあ、点数水増ししただろ。バレてるぞー。
早坂：なんてことを、失礼なノ
はらまき：ウソウソ。ウチの純粋広報担当者がそんなワイロ、買収、袖の下みたいなことしないよな。しかし面白い結果が出たな。MDユーザーはコナミの横シューがやりたくてウズウズして

ると思ってたのに、意外だった。
早坂：そうですね。きっと「ソリッド〜」をコンシューマ機の中でメガドラオリジナルのソフトにしてもらいたいというユーザーの気持ちが現れてると思うんですけど。で、どうでしょう、移植を考慮してもらえますか？ ぜひお願い。
はらまき：考えることはできるよ。考えるだけでいいんですよ。
早坂：（ムッ）子供みたいなこと言わないでください。ぶっちゃけた話、どーなんですか？
はらまき：このゲームならカセットよりもMEGA-CDで開発したいな。どーだ。
早坂ノ ほふく前進してゲームに登場してみたら。実写だぞ。
早坂：うつ伏せで顔が見えないじゃないですか。そんなのイヤだ。せっかくの美貌がだいなし。でもデミ・ムーアみたいにかっこよくアクション演技してもいいな。考えてもいいですよ。

はらまき：おいおい、そこまで言う。本当は出たがりだな？

早坂：ウソですよ。そんなタカビーな奴に思わないでください。はらまきさんもからかわないで、真剣に移植に関して答えてくださいよ。

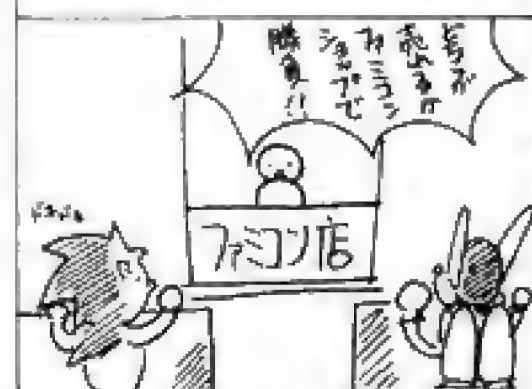
はらまき：この10タイトル中、何本かは、移植の可能性がある。実は来年のコナミのメガドラ系ソフトのラインナップは、ほぼ決定してるから、言うことはウソじゃない。具体的にまだ発表はできないが、来年を期待して待っててくれ。早坂も忙しくなるな。

早坂：ほ、本当ですか？ これでMDユーザーにいじめられなくてすむ。ソリスネの移植に関しては、うまくお茶を濁されたけど、この10タイトル中の何本かが……ウフフフッ。私もバリバリやりますから早く情報くださいね。
はらまき：がんばりまっす。ということで、じゃあな。

早坂：フー（ホットため息）。ということなんですみなさん。なんか最後の最後にいいこと聞いたよね。この情報はコナミのおへやを毎月読んでくれている君だけに贈るのだ。このページでは、コナミの生情報を来年からも力を入れてお届けします。応援よろしく。

勝負!!

作 NO. 147



コナミへの要望、イラスト、姉さんへの相談など何でもOK

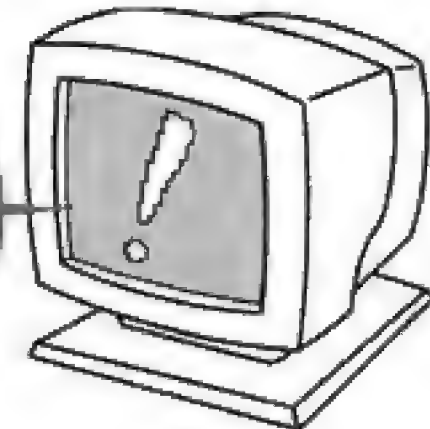
ハガキ
待ってるよ!

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク(株)
BEEPI メガドライブ編集部
「コナミのおへや○○コーナー」係

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT
SCHEDULE



メガドライブ

MEGA DRIVE

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月発売予定のソフト							
リーサルエンフォーサーズ	10日	9,800円	コナミ	SHT	16M		銃闘格
ソニック・スピンボール	10日	6,800円	セガ	PINACT	8M		
ドラゴンズ リベンジ	10日	7,800円	テンゲン	PIN	8M		
ブギウギボーリング	10日	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
Jリーグプロストライカー完全版	17日	8,800円	セガ	SPT	8M	○	タップ付
ファンタジースター〜千年紀の終りに〜	17日	8,800円	セガ	RPG	24M	○	
ジャングルストライク	17日	8,900円	E Aビクター	SHT	16M	PASS	
メタルファンク	17日	6,800円	ビクターエンタテインメント	RAC	4M	PASS	
遙かなるオーガスタ	17日	8,800円	ティーアンドイーソフト	SPT	12M	○	
バトルマニア大吟醸	24日	7,800円	ビック東海	SHT	8M		
オーサムボッサム	25日	8,800円	テンゲン	ACT	16M		
魔天の創滅	29日	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	
フラッシュバック	下旬	8,000円	サンソフト	ACT	12M		
1月発売予定のソフト							
龍虎の拳	14日	8,800円	セガ	ACT	16M		
大混戦	14日	8,900円	E Aビクター	ACT	8M		
デビルズコース	28日	8,800円	セガ	SPT	16M		
幽☆遊☆白書外伝	下旬	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
2月発売予定のソフト							
デビスカップ	10日	7,800円	テンゲン	SPT	8M	PASS	6 B
エアーマネジメントⅡ〜航空王をめざせ	18日	12,800円	光栄	SLG	8M	○	
COOL SPOT	18日	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
信長の野望・覇王伝	25日	12,800円	光栄	SLG	16M	○	
T2 THE ARCADE GAME	下旬	8,800円	アクレイトジャパン	SHT	8M		
☆ 2020年スーパーベースボール	未定	8,900円	E Aビクター	SPT	16M		
★ モータルコンバット	未定	未定	アクレイトジャパン	ACT	16M		
3月発売予定のソフト							
バンバイア キラー	18日	7,800円	コナミ	ACT	8M		
☆ NBA プロバスケットボール'94 ブルズ VS サンズ	25日	9,800円	E Aビクター	SPT	16M		
ワイアラエの奇蹟	未定	8,800円	セガ	SPT	12M	○	
タイムドミネーター	未定	7,800円	ビック東海	ACT	8M		
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
NFL プロフットボール'94	未定	9,800円	E Aビクター	SPT	16M	○	
★ WWF ロイヤルランブル	未定	8,900円	未定	SPT	16M		
★ チャンピオンズワールドクラスサッカー(仮)	未定	未定	アクレイトジャパン	SPT	8M		
V. R. (バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M		6 B
ベア・ナックルⅢ	未定	未定	セガ	ACT	24M		
モンスターワールドⅣ(仮)	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	24M		
4月以降発売予定のソフト							
パノラマコットン	4月	未定	サクセス	SHT	16M		
NBA JAM (仮)	4月	8,900円	アクレイトジャパン	SPT	16M		
アウトランナーズ	5月	未定	セガ	RAC	16M		
★ グラインドストーマー(仮)	来春	未定	テンゲン	SHT	8M		
発売日未定のソフト							
★ エターナルチャンピオン	未定	未定	セガ	ACT	24M		6 B
シャイニング・ローグ(仮)	未定	未定	セガ	未定	未定		
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	未定	未定	マーバ	ACT	16M		
サージニングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
マルチ野球(仮)	未定	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ	SLG	未定		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV+SLG	8M	○	
ハイブリッド・フロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
エアロ・ザ・アクロバット	未定	7,800円	サンソフト	ACT	8M		
ゼノン2	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート	SHT	8M		
マッドストーカー	未定	未定	工画堂スタジオ(開発)	ACT	16M		
レミングス2	未定	未定	サンソフト	PUZ	未定		
テクノ・クラッシュ(仮)	未定	8,900円	E Aビクター	ACT	8M		
ジェームスボンドⅢ	未定	未定	E Aビクター	ACT	未定		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	
F1(仮)	未定	未定	テンゲン	RAC	8M		

メガCD

MEGA-CD

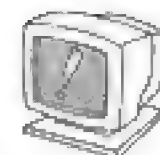
タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月発売予定のソフト					
夢見館の物語	10日	7,800円	セガ	VRC	
サイキックティティシリーズVol.4 オルゴール	10日	7,600円	データウエスト	VCS	
戦国伝承	28日	8,500円	サミー工業	ACT	
1月発売予定のソフト					
いいひさいちの大政界	28日	7,800円	セガ	SLG	
マイクロコズム	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
2月発売予定のソフト					
真・女神転生	18日	7,800円	シムス	RPG	68・マウス
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	月上旬	7,800円	ボニーキャニオン	RPG	
F1サーカスCD	月上旬	8,800円	日本物産	RAC	
ハイムドール	下旬	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
ウイング・コマンダー	未定	未定	セガ	SLG	
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
シャドウ・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
★ ゲームのかんづめvol.1	未定	未定	セガ	ETC	
★ ゲームのかんづめvol.2	未定	未定	セガ	ETC	
3月発売予定のソフト					
パワーモンガー	未定	未定	E Aビクター	SLG	
ダンジョンマスター2 スカルキープ	未定	8,800円	ビクターエンタテインメント	RPG	
ロードス島戦記	未定	未定	セガ	RPG	
AX101	未定	未定	セガ	VRC	
4月以降発売予定のソフト					
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	4月	7,800円	セガ	RAC	
ぼっふるメール	4月	7,800円	セガ	A-RPG	
☆ スターウォーズ レベル・アサルト	4月	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	6月	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
発売日未定のソフト					
うる星やつら	未定	7,800円	ゲームアーツ	ADV	
☆ アフター ハルマゲドン外伝エクリプス	未定	未定	セガ	RPG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
ノスタルジアⅡ PRESENCE	未定	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6 B
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
イース・マスクオブザサン(Y&M)	未定	未定	セガ	RPG	
スーパー大戦略3(仮)	未定	未定	セガ	SLG	
スーパーブランドディッシュ	未定	未定	セガ	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ	A-RPG	
バトル・ファンタジー	未定	未定	マイクロネット	ACT	
電忍アレスタ2(仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	

メガLD

MEGA-LD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月発売予定のソフト					
3D MUSEUM	2月	9,800円	バイオニア	ETC	
発売日未定のソフト					
スペース・バーサーカー	未定	9,800円	バイオニア	SHT	
ハイローラーバトル	未定	9,800円	バイオニア	SHT	
ロケットコースター	未定	9,800円	タイトー	RAC	
バーチャルカメラマン	未定	未定	トランスベガス	ETC	
MELON BRAIN	未定	未定	バイオニア	ETC	
GOKU	未定	未定	バイオニア	ETC	

ACT: アクション/RPG: ロールプレイング/SHT: シューティング/ADV: アドベンチャー/SLG: シミュレーション/SPT: スポーツ/RAC: レース/PUZ: パズル/TAB: テーブル
PIN: ピンボール/A-RPG: アクションロールプレイング/QIZ: クイズ/VCS: ビジュアルカンパセーションソフトウェア/VRC: バーチャルシネマ/ETC: その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。



ゲームギア

GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
12月発売予定のソフト							
なぞぶよ2	10日	4,500円	セガ	PUZ	2M	○	通信2P
対戦麻雀・好牌Ⅱ	17日	3,800円	セガ	TAB	4M		
ドナルドダックの4つの秘宝	17日	3,800円	セガ	ACT	4M		通信2P
フェイスボール2000	17日	4,500円	リバーヒルソフト	ACT	2M		
モータルコンバット	17日	4,800円	アクレイトジャパン	ACT	4M		
1月発売予定のソフト							
バトルロード	14日	3,800円	セガ	ACT	2M		通信2P
リディック・ボウ・ボクシング	21日	3,800円	マイクロネット	SPT	2M		
2月以降発売予定のソフト							
バスター・ファイト	10日	3,800円	セガ	ACT	2M		
T2 THE ARCADE GAME	下旬	4,800円	アクレイトジャパン	SHT	4M		
アラジン	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
マクドナルド (仮)	2月	3,800円	セガ	ACT	4M		
エコー・ザ・ドルフィン (仮)	2月	未定	セガ	ACT	4M		通信2P
ソニックドリフト (仮)	3月	5,500円	セガ	RAC	4M	○	
女神転生外伝〜ラストパイブル〜	3月	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
剣勇伝説YAIBA (仮)	3月	未定	セガ	ACT	未定	○	
ウイニングホース (仮)	3月	未定	セガ	SLG	4M	○	通信2P
スクラッチゴルフ	3月	4,800円(予)	ビック東海	SPT	2M		
NBA JAM (仮)	4月	4,800円	アクレイトジャパン	SPT	4M		
発売日未定のソフト							
妖逢伝ひすい丸ー梵天の剣ー	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
★ タントアール	未定	未定	セガ	ETC	4M		



いろんなことがあった今年もいよいよ終わりだけど、来年も年の始めからいろんなものが登場しそうで、今から楽しみだぞ。とりあえず来月は、噂の「シャイニング・ローグ」「ウイングコマンダー」などの画面が見れる他、「ソニック3」やサターン情報も入ってきそうな予定だぞ。また、謎のソフト「ゲームのかんづめ」やアーケードゲームの移植新作も飛び出しそう？ちなみに、先月号で予告していたBEメガ責任編集のオールソフトカタログも無事完成し、12月13日(月)に発売されます(950円)。本書のいろんなところでチトくどく宣伝してるけど、まさにメモリアル的な1冊に仕上がりました。年末のソフト購入のお供にどうぞ。後、12月10日は「3×3」他、GGの再販もあるぞ。

BEメガ編集部
チートク!!

セガ・エンタープライゼス

「ナイトトラップ」(それは夜のワナ)に続いて贈るバーチャルシネマ「夢見館」は絶対に見逃せないぞ。待望の「PS」もついに登場。お正月はこの2作でじっくり遊んでね。で、リッチに正月旅行と決め込んでいる君は、やっぱりGGプラスワン。ついてるソフトがいいぞ(竹)。

カプコン

今月は映画の話をするゾイ。アニメ版の「ストII」だが、皆様のご期待どおり、アクションシーンはかなりの迫力モノになりそうだよ。P34でやってる声優票はみんなの声をちゃんと参考にするので応募するべし。格闘家なんかいいかも。カプコンブルゾンが当たるノ(Ya/魔王)

ゲームアーツ

今年もあっと言う間でしたね。年末はほしいNEWソフトがいっぱい発売されて、みんなも大変でしょう？ ちょっと寂しいけど、この年末はゲームアーツからの新作はありません。来年、みなさんのふとこころが落ち着いた頃「うる星やつら」が発売になります。よろしくね。

コナミ

MEGA-CD版も大好評の「リーサルエンフォーサーズ」が、いよいよ今月10日にROM版で発表されるゾ。2P銃も発売中だし、簡単にカッコよく遊べちゃうんだよ。発売当日、品切れも予想されるこのROM版「リーサルエンフォーサーズ」、金澤くんも是非買ってくださいね。

ソフトメーカー伝言板

SOFT MAKER INFORMATION

ヴァージンゲーム

メリークリスマス&ハッピーニューイヤーというわけで、ヴァージンゲームも12月24日で1周年。でも、いまだにメガドラ用のソフトは1本も出してない…。ごめんなさい。'94年の1月には石にかじりついて第1作を発売するべくがんばります。待っててくださいね。(カサ)

サミー工業

みなさんからよくお問い合わせがあるのが次回の新作です。考えてみれば「戦国伝承」以降なんにも発表してないんですよ。もしかしたら例のアレが動いてるかもしれないし、まったく何も動いてないかもしれない。本当に謎が多い会社っすヨ/ウチは……。

工画堂スタジオ

寒中お見舞い申し上げます。みなさんお元気ですか？ 誰だ？ ゲームのプレイしすぎて睡眠不足だと言っているのは？「マッドストーカー」の発売が未定でご心配をおかけしてます。詳しいことが決まりしだいみなさんにお知らせします。首を長くして待っててね。(フーミン)

サクセス

お待ちせしてますノ「パノラマコトリン」もそろそろ大詰め。でもまだまだやらなくちゃいけないことが、いろいろあって正月を無事に迎えられるかちょっと心配。もう少ししたら発売日も決定できると思うので、今しばらく待っててチョー・ヨンビル// (タンタタムラ)

シムス

突然ですが会社が移転になりました。今度の新天地は渋谷になりました。ここもよいところですが、余計な出金が増えていくようで怖い。さて、「真・女神転生」ですが、よいものにしよう頑張っているんですが、発売が延びてしまいました。編集部宛に励ましのお手紙をくださいな。

シュールド・ウェーブ

いや〜、皆さんすいません。こないだ「ポップンランド」の発売が12月とお伝えしたんですけど、2月に延びました。がんばってそのぶん良くしますんで、もうちょっとだけお待ちください。あと、次の新作ですけど、年明けにはお知らせできると思いますので、お楽しみに。

日本物産

毎日のように届くメガドラユーザーからの励ましのお便りを読むたびに、このソフトへのみなさんの期待を実感し、開発サイドに対して圧力をかけていますが、さらにケツを叩きたいので、もっとお便りをください。ニチブツ東京事業所の「みうみう」宛、よろしく

マーバ

「クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児」が、1月下旬に発売されるよ。ミニゲームのシャボン玉ゲームでは、「なよなよくねくね」アクションで、おっきなシャボン玉を作るんだ。もちろん、アクションシーンでも大活躍。しんちゃんのアクションに、思わず歓声をあげちゃうのだ。

マイクロネット

世界征服はとってもお金がかかるので、現在わが国では、太っ腹にICBMをお贈りくださる方、または(戦場にて)無給で働いてくださる方々を広く募集しております。世界征服の暁には、女王様の肩を揉める大特典つき。野望ははてしなく広がるワ// (PAGE)

メサイヤ

昔々、おじいさんとおばあさんがいました。おじいさんは山へ芝刈りに、おばあさんは川と反対方向に行きました。おじいさん「どこへ行くんだい？」おばあさん「決まってるじゃないか。コンイランドリッサー//」(うとさ)

ワン ツー スリー アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移稿を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていただきます）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

(例1)

年齢12歳の場合

(例2)

MDソフトの所有本数は?

31本の場合

① 性別 ①男性 ②女性

※② 年齢

③ 学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校・高専生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪自営業 ⑫公務員 ⑬アルバイト ⑭主婦 ⑮その他

※④ MDソフトの所有本数は? (100本以上は99をマークしてください)

⑤ よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (いくつでも)

①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤GAME ON ⑥覇王 ⑦メガドライブFAN ⑧The スーパーファミコン ⑨マル勝メガドライブ ⑩LOGIN ⑪HIPPOON SUPER ⑫ゲーメスト ⑬ゲーム遊 ⑭ゲームボーイ ⑮BEメガだけ

⑥ 本誌で面白かった記事を5つまで以下からあげてください。

⑦ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

1 BEメガデータランド
2 BEメガドッグレース
3 BEメガ読者レース
4 THE SCENE OF J LEAGUE
5 NEWS & INFORMATION
6 BEメガCM探偵団
7 BE MEGA RACING FREAK
8 BE MEGA AM NETWORK
9 HEART BEAT INTERVIEW 青島サリオ
10 特報 ベアナックルIII
11 V. R. EXPRESS
12 特報 レベルアサルト
13 特報 ソニック・スピニングボール
14 特報 グラインド ストーマー
15 新作スクランブル
16 レーザーアクティブ LIBRARY
17 BEEPLE LAND
18 サードパーティーやりたい放題
19 遊星SEGA STADIUM
20 ソニック通信
21 セガ・ファルコム通信
22 のーコネ新聞
23 TREASURE FACTORY
24 聖ストIIダッシュプラス学園
25 くぎづけ/ゲーム体験記
26 竜の甲より年の功
27 マルチメディア宣言
28 コナミのおへや
29 幽会遊白書
30 バンパイア キラー
31 フラッシュバック
32 オーサムボッサム
33 ジャングルストライク
34 バトルマニア大吟醸
35 龍虎の拳
36 メタルファンク
37 ドラゴンズリベンジ
38 特集 '93年メガドライブ総決算/
39 夢見館の物語
40 AX101
41 ロードス島戦記
42 大政界

43 マイクロコズム
44 ダンジョンマスター2
45 オルゴール
46 アルシャーク
47 戦国伝承
48 バトルファンタジー
49 真・女神転生
50 うる星やつら
51 特報 LUNERII
52 BEEP/ GAMEGEAR
53 サンダーバズ ARE GO/ GO/
54 BEメガ裏技リーグ
55 Oh/ NEOGEO
56 とじこみ付録 ファンタシースター

⑧ コンピュータゲーム誌以外に、あなたが定期購読している雑誌を書いてください(いくつでも)。

⑨ あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)。

①メガドライブ ②MEGA-CD
③メガドライブ2 ④MEGA-CD2
⑤TERADrive ⑥WONDERMEGA
⑦WONDERMEGA RG-M2
⑧レーザーアクティブ
⑨ゲームギア ⑩ファミコン
⑪スーパーファミコン
⑫ゲームボーイ
⑬PCエンジンシリーズ ⑭X68000
⑮FM TOWNS(マーティーを含む)
⑯NEOGEO ⑰その他

⑩ これから買いたいと思っているゲームは何ですか(下から3つまで選んで答えてください)。

①アウトランナーズ
②アフター ハルマゲドン外伝エクリプス
③ワールドクラスサッカー
④アイ・オブ・ザ・ビホルダー
⑤インディ・ジョーンズ
⑥いしいひさいちの大政界
⑦イース・マスクオブザサン
⑧うる星やつら
⑨ウイング・コマンダー
⑩AX101
⑪FI WORLD CHAMPIONSHIP 1993
⑫FI(仮)
⑬FIサーカスCD
⑭NBA JAM(仮)
⑮NFLプロフットボール'94
⑯エアーマネジメントII
⑰エアロ・ザ・アクロバット
⑱エイリアン3
⑲COOL SPOT
⑳クレヨンしんちゃん
㉑サージックオーラ
㉒シスターソニック
㉓シャイニング・ローグ(仮)
㉔シャドウラン
㉕シャドー・オブ・ザ・ビースト2

26 ジェームスボンドIII
27 真・女神転生
28 ジョー・モンタナ フットボール
29 2020年スーパーベースボール
30 スーパーブランドディッシュ
31 スーパー大戦略3(仮)
32 ゼノ2
33 ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
34 ダンジョンマスター2
35 大封神伝
36 大混戦
37 超人スパー
38 沈黙の艦隊
39 T2 THE ARCADE GAME
40 チャンピオンリーグサッカー(仮)
41 テクノ・クラッシュ(仮)
42 タイムドミネーター
43 デビスカップ
44 テビズコース
45 NBAプロバスケットボール'94
46 電忍アレスタ2(仮)
47 レミングス2
48 ノスタルジアII
49 信長の野望・覇王伝
50 ハイパーロードモナーク
51 ハイブリッド・フロント
52 ハイムドール
53 V. R. (バーチャレーシング)
54 バーニングフィスト
55 バトル・ファンタジー
56 パワーモンガー
57 バンパイア キラー
58 パノラマコットン
59 パワードリフト
60 ベア・ナックルIII
61 ぼっふるメール
62 ポップンランド
63 WWFロイヤルランブル
64 マイクロコズム
65 マッドストーリー
66 マルチ野球(仮)
67 夢幻の如く
68 モンスターワールドIV(仮)
69 幽会遊白書外伝
70 ラングリッサー2
71 龍虎の拳
72 スターウォーズ レベル・アサルト
73 ロードス島戦記
74 ローリングサンダー3
75 ワイアラエの奇蹟
76 エターナル チャンピオン
77 グラインド ストーマー
78 LUNERII
79 ゲームのかんづめ

11月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト (30名)

長崎県・下篠宏幸、福岡県・山岡健二、山形県・達田慎一郎
秋田県・小川勇樹、熊本県・日向努
広島県・西川清二、大分県・柳田雅之、神奈川県・小松原直也
岡山県・大谷直人、埼玉県・徳原清隆
東京都・宮島雄一郎、東京都・西垣聡美、茨城県・永井光彦
北海道・渡辺智英、石川県・新堂勝一
大阪府・谷川征秀、和歌山県・飯島信明、神奈川県・藤井昌和
兵庫県・長谷川由佳、滋賀県・伏木洋二
愛知県・大森英雄、群馬県・佐竹亮一、千葉県・岡野正己
広島県・黒沢大介、鳥取県・長野真哉
三重県・宮川康則、長崎県・大島哲二、新潟県・片岡克美
山梨県・永井英人、栃木県・山崎修一

②お好みゲームギアソフト (5名)

長野県・小出由美子、静岡県・大竹文彦、宮城県・佐々木茂一
兵庫県・長坂雅史、東京都・江藤孝也

③「クールスポット」腕時計 (1名)

東京都・中村宏英

④「クールスポット」Tシャツ (10名)

愛媛県・中島真治、東京都・國松大智、三重県・平野将士
兵庫県・下中健之、東京都・木野誓也
山形県・岩城光輝、長野県・田村学、埼玉県・山口龍秀
福島県・国見俊和、山口県・江川美枝子

⑤「スーパーストII」下敷き (10名)

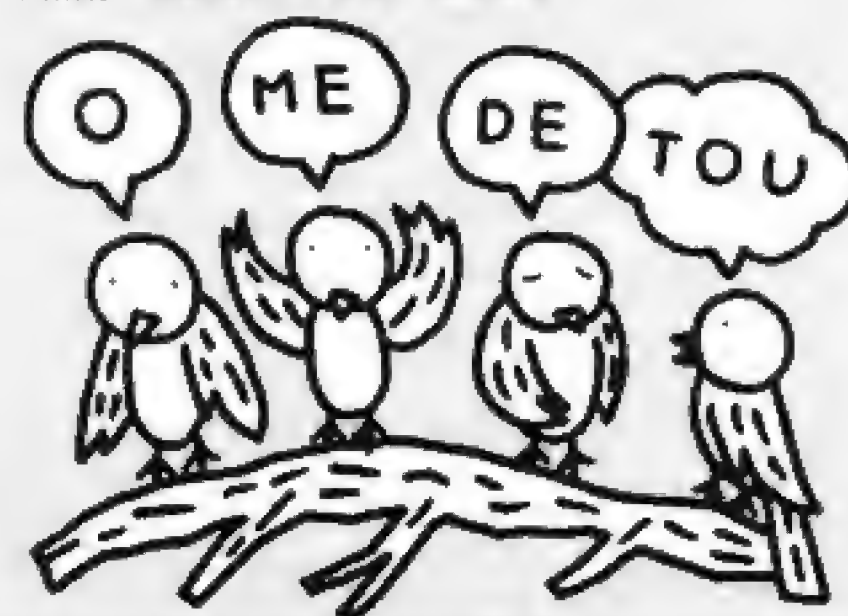
大阪府・大森雅博、岐阜県・鷺見義乃、福岡県・西山正紀
静岡県・藤森勝之、東京都・池田哲也
福岡県・高井洋介、茨城県・橋本重信、大阪府・藤山充
愛知県・安藤正幸、新潟県・鹿田和仁

⑥TVヒーローに挑む悪の秘密結社の謎 (3名)

茨城県・小林洋、長野県・下平信吾、愛知県・岩田章雄

⑦セガ ビデオマガジン創刊号 (4名)

千葉県・五月女智昭、兵庫県・中村行宏
大城府・結城賢治、東京都・森崎哲雄



BE-MEGA PART1 HOT MENU

P93.....幽☆遊☆白書外伝
P94.....バンパイア キラー
P96.....フラッシュバック
P98.....オーサムボッサム
P100.....ジャングル・ストライク
P102.....バトルマニア大吟醸
P104.....龍虎の拳
P105.....メタルファンク
P106.....ドラゴンズリベンジ

BEメガホットメニュー

幽☆遊☆白書外伝

霊界探偵転じて霊界格闘オタクとなる!?

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

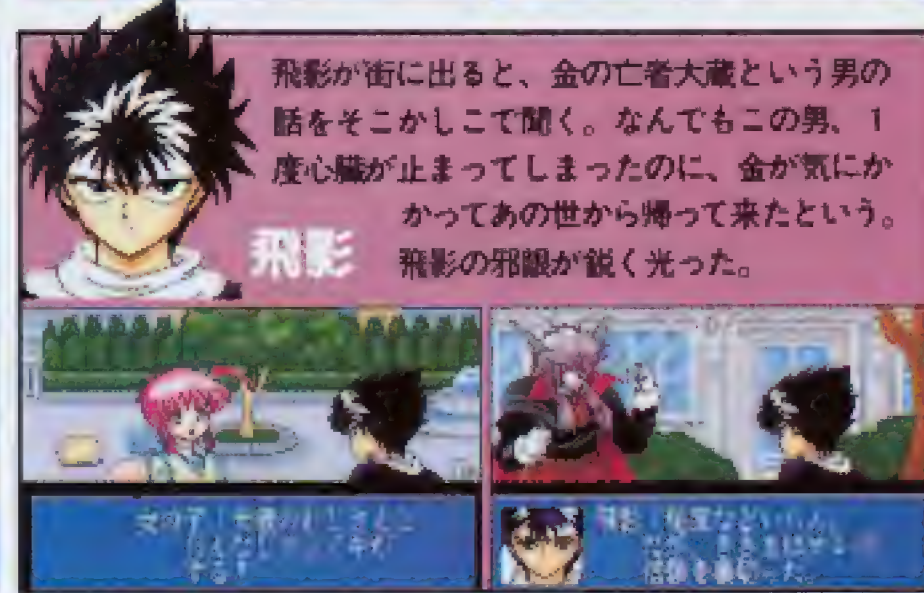
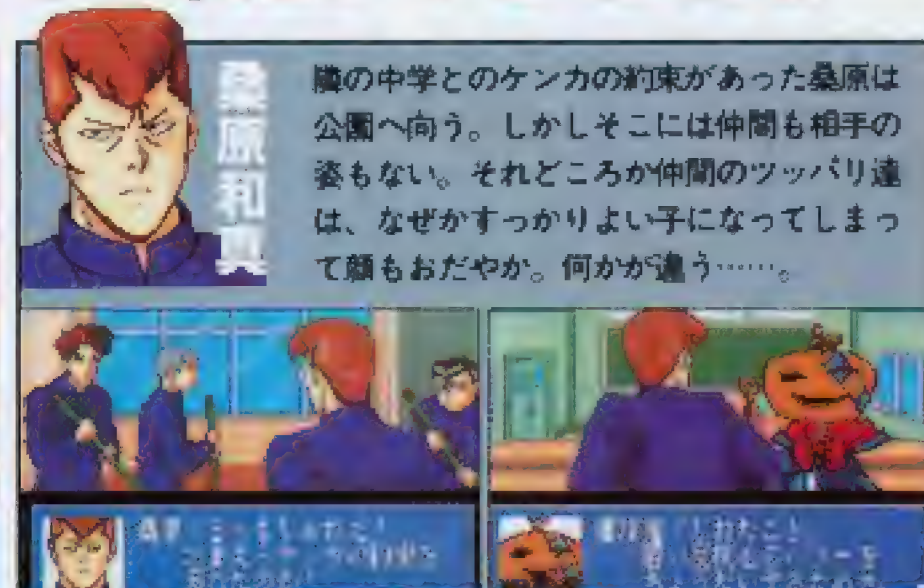
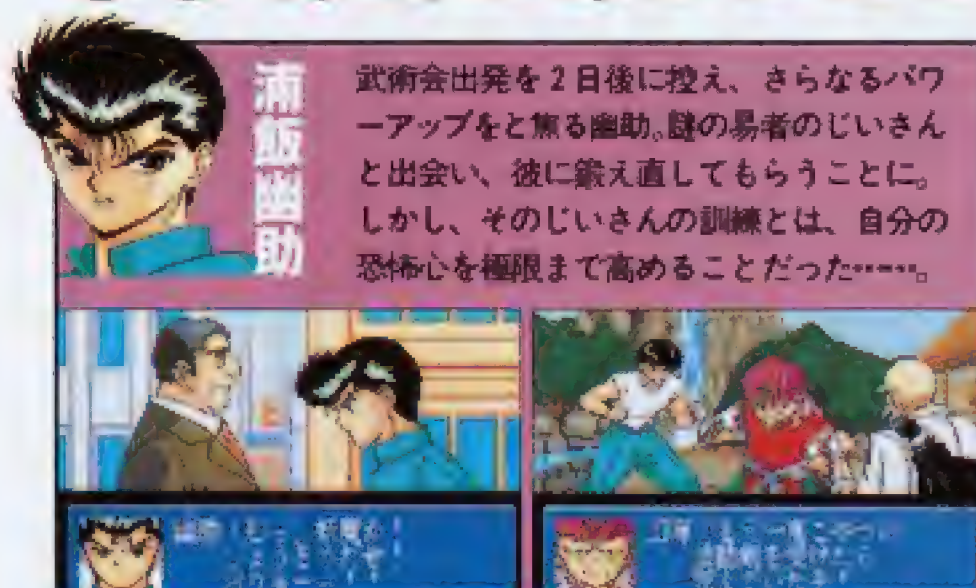
●セガ
●1月下旬発売予定
●8,800円
●ADV
●16M+B・B

山遊白書
外伝

4人の霊界戦士達による、それぞれのサブシナリオが注目を集めるキャラクターズアドベンチャーが、この「幽☆遊☆白書外伝」だ。なんせ選ぶキャラクターによって簡単だったり苦勞したり、展開が変わっていくというから驚き。原作の雰囲気壊さずに、外伝らしいオリジナルのシナリオがふんだんに使われているから、ファン必携のアイテムだね。マンガやアニメの世界がそのまま蘇るぞ!



まずは4つのサブシナリオにチャレンジ!!



メーカーさん
からひとこと

スタジオぴえろ監修によるキャラクターのグラフィックはクリソツ。原作の外伝にあたるオリジナルストーリー。ゲームはとてもやさしめに作ってあるので、原作ファンでゲームが苦手な人にピッタリのゲームです。発売が遅れてごめんネ。

バンパイア キラー

いままでのことはすべて忘れる!!

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

- コナミ
- 3月18日発売
- 7,800円
- ACT
- 8M



システム

デザイン

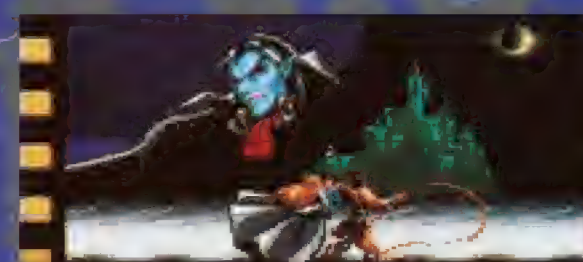
操作性

すべてが新しくなったのだ

これを読んでいる諸君。まずはこのページの写真を、ザッと見てもらいたい。今まで紹介してきた「バンパイア キラー」とは何か違うのがわかるはず。そう、懸命の開発、たび重なる調整を経ていま、本当の「バンパイアキラー」がお目見えしようとしているのだ。変わったのはグラフィックだけではない。システムや操作性までも、洗練された。今回は、その変更点をとくと紹介していくことにしよう。



新しくなった。いままでのことはさっぱり忘れてもらいたい。というのも無理は相談だろう。だから検証



THE ANCESTORS OF T
BELMONT WILL
TO CONFRONT THE
EVIL INCARNATE...DR

今回の事件の発端でもあるエリザベト・バートリー。15世紀、処女の生血風呂に入っていた実在の女性である

タイトル前のビジュアルも入ったぞ。ファミコン版で描かれた、ベルモンド家の活躍から14年後が今回の舞台だ。

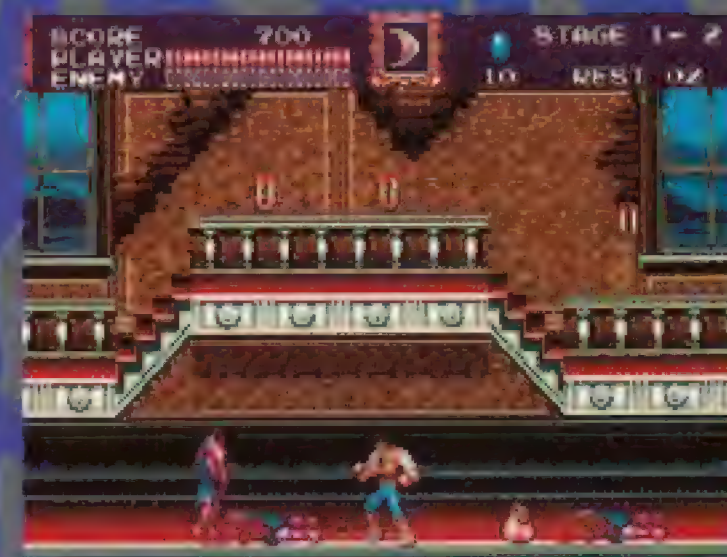


まずはゲームシステムの変更を検証

ここでは、まず基本となるゲームシステムがどう変更したのか検証していこう。と言っても、ショーで試せた読者以外はプレイしていないので、勝手ながら我々編集部が独自に検証した結果を報告させていただく(すまん)。

まずはステージ構成だが、このゲームには、ご存知のとおり2人のプレイキャラクターがいる。ステージによっては、それぞれのキャ

ラクターのみが進めるフロアがあるとされていたが、それが今回初めて確認された。用意されているステージはまだ先の方なので、お見せできないのが残念だが、これは期待しても大丈夫だ。また、各プレイヤーの操作感と登場する全アイテムの効果が確認できたので、それも紹介する。全体的には、ファミコン版のよさをより強調したものという感触だ。



キャラクターの操作感覚は今までのシリーズとは異なり、うねりを感じた。

ジョニー・モリス



ジョニー・モリスは、基本的にはシリーズを通じた主人公と同じ感覚の操作である。このゲームではジャンプ中の上方攻撃と下方攻撃ができ、ムチを使った移動は、SFC版ゆずりである。

エリック・リカード



エリック・リカードは、スピアを地上180度突き出し、下突きなどもできる。操作感はジョニーと同じだが、この武器によって特殊なキャラクターとして位置づけられている。ハイジャンプも新機軸だ。

バンパイアキラーを救うアイテム群

「バンパイアキラー」で登場するアイテムは、以下のとおりである。数章は、通常と最終のパワーアップで、3段階目で最強武器へと変化し、またその時点で魔法が最強魔法になる。ミステリーブックは、不思議な効果のあるアイテムでその時点で効果が変化する不思議なアイテムなのだ。

アイテムと効果



紋章

数章で通常武器がパワーアップする。威力は3段階ある。最終は最強武器。

S袋



取ると得点がアップする。シリーズ初登場の定番アイテムだ。

肉片



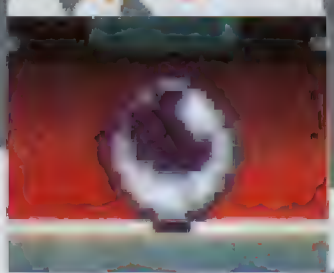
取ると体力が回復。敵などに刺されている。これも定番アイテム。

真実の鏡



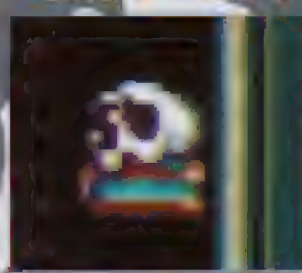
画面内の敵が全滅するアイテムだ。前シリーズではロゼリザである。

オーブ



取るとキャラが無敵になる。前シリーズでは、ボスが同じ効果だった。

ミステリーブック



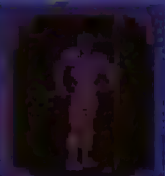
今回登場した謎のアイテム。取る時点でその効果が変化するのだ。

ジュエルと武器

ジュエルは、赤と青の2つ。青は赤と十分に相当する。取るごとに特殊武器使用回数が増えるが、上キーを押しながら使用するとレベル2の強い効果を持った魔法が使えるようになった。武器の種類は3つと少ないが、強い魔法はデスに効果を発揮しそう。しかし、そのぶんジュエルをより多く消費。



ステージのグラフィックもパワーアップ!



STAGE 1 ドラキュラ城

最初のステージはドラキュラ城。これは変わらないが、途中で登場する中ボスなどのグラフィックがガラリと変わっている。また、地下水道の敵もずいぶん変化しているのが確認できる。背景なども書き込まれ、雰囲気と迫力は十分となった。とくと確認されたい。

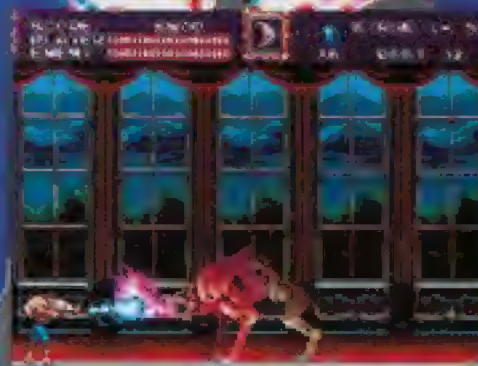


城の内部グラフィックなどは、特に変わってはいない。しかし、地下水の直にいた半魚人は観光的なデザインになった。しかも、サイズが以前よりも大きくなっているのだ。口から水を吐き出して攻撃。



吠える中ボス

以前の中ボスと比べると、これもかなり狂った雰囲気のグラフィックになっている。以前の写真と比べてみよう。



攻撃は変化ないが、炎などがよりリアルに近い動きをする。手強いぞ!



速攻えの高周波でガラスを割り、その破片が主人公に関わってくる。

ガイコツはそのまま



あのおどろおどろしいガイコツもちゃんといっせ

多関節ボスもちゃんといまっせ

発売初期からの多関節ボスもちゃんといっせ。両手のオノとステッキで攻撃した後に、ダッシュとキックの尻尾で攻撃してくる。とにかく良く動くキャラである。



とにかく、一バツ一バツが動き回る。よくそこまで動かしたり、なのだ。

STAGE 2 アトランティス神殿

ステージ2は、場所を移動してアトランティス神殿へと向かう。水と大理石の調和が美しいステージだ。ここも、新しい巨大な中ボスや新フロアなどが確認できた。また、石像や映え鏡のような水面にも注意して鑑賞してほしい。他にも、若干変化が見られるぞ。



映り込みが美しい

「ロゼットナイト」でも見られたミラー処理の水面が美しい。これから、夕暮れのアトランティスを進んでいくのだ。



巨大な彫像が激しく削れ去る。その迫力ある演出は、以前のまま。感嘆する。



これが、新フロアだ。背景には、ここで沈没したであろう難破船が見える。ミッドボスが待ち受ける。

2体のガーディアン



メイスを振り回す巨大な空洞の壁。この他に、ジャンプで押し潰す攻撃もしてくるのだ。



左からは、赤い空洞の壁が。こちらは、斧を持っていた。振り落とされるとかなり危険。

がんばれ MD ドラキュラ!

近ごろPCエンジン版の「ドラキュラX」が話題を呼んでいる。我々ドラキュラ研究会も、鑑賞してみたが、なかなか……や

る。くやしいが、グラフィックの点では遅れを取る「バンパイアキラー」だ。これからどどんががんばってもらうしかあるまい。

メーカーさんからひとこと

発売延期から開発スタッフは、血を吐く思いでした。謎の「呪い」や「たたり」にもめげず3月18日に7,800円で発売になります。血生臭いドロドロとしたスプラッシュ系の演出や隠しアイテムそして、目に見えない仕掛けなどたくさん各ステージに盛り込んでいます。みんな買ってね。

フラッシュバック

これまたゲーム史に残る1本となるでしょう

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- サンソフト
- 12月下旬発売予定
- 8,000円
- ACT
- 12M



Delphine Software
INTERNATIONAL
US GOLD
AND
SUNSOFT

壮大なストーリーが展開する新ジャンル「モーションアドベンチャー」とは？

またまた海外から、すごいゲームがやってきた。アクションゲームなのにアドベンチャーゲームのような壮大なストーリー、きめ細かな演出など、今までにない「モーションアドベンチャー」と呼ばれるこのゲーム。ぜひキミも挑戦してみてください。きっと楽しめるぞ。



ストーリーや設定など、どれもサイバーにまでまっとうしている



いかにもというデザインだけでなく、超高速で走る地下鉄



設定はこちらで

操作に使うキーは少ないが、組み合わせで多彩な動きを再現可能。

★オープニングデモもお見逃しなく

スムーズなアクションをじっくり見てくれ!

このゲームのウリの1つは、キャラクターの動きがリアルで、多彩なこと。それも簡単な操作で表現できるんだからすごいよね。

歩く



歩きたい方向に十字キーを入れ、Aボタンを押せば、前方向に進む。

走る



Aボタンを押しながら十字キーを前方向に入ると走り出す。

飛ぶ



Aボタンを押しながら上を押せば、前方にジャンプする。

転がる



しゃがんだ状態から、速早く左右に入力すると転がる。

構える



Cボタンを押すと中を構える。しゃがんでも構えたままに。

撃つ



銃を構えてAボタンを押せば銃を撃つ。この状態では走れない。

しゃがむ



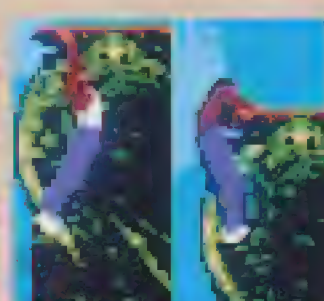
十字キーを下に入ればしゃがむ。立ち上がるには上を入力。

高く飛ぶ



走りながら、前につきたい場所の手前で十字キーのみを押す。

ぶら下がる



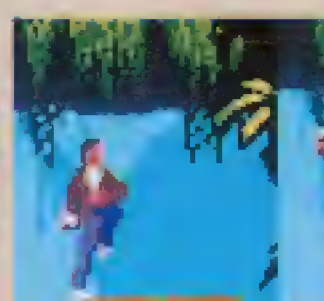
つかまれる場所の下で、十字キーを上を入力し続ける。

拾う



拾えるものがあると、画面左上に表示される。Aボタンで取る。

投げる



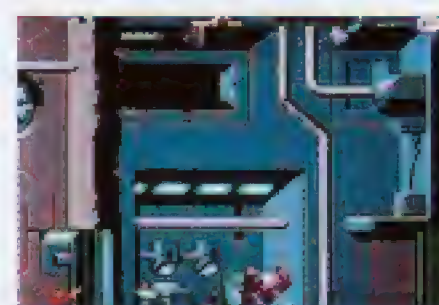
まずスタートボタンウィンドウを開き、投げられるアイテムをセレクトしてからBボタンを押せば、アイテムを投げる事ができる。

STORY

主人公コンラッド・ハートは、銀河連邦の調査員だ。彼は物理学の研究の末、物質の分子量を測定できる「分子濃度計測スコープ」を開発した。しかしその過程で、地球上の人間に化けた宇宙人が存在することを発見した。

コンラッドがこのことを連邦調査局に知らせようとしたとき、彼は記憶を消されてしまう。宇宙人たちの地球侵略は進行している。

数々の苦難を乗り越えて ヤツらの正体を暴け!!



アイテムをどこでどのように使うかが、重要になってくる。

記憶を失ったコンラッドは、目的を忘れてしまっているが、しかし宇宙人の地球侵略は着々と進行している。これを阻止するためには、さまざまなアイテムを有効に使うことが大切だ。スタートボタンを押してアイテムをセレクトせよ。

記憶を失ったコンラッドは、目的を忘れてしまっているが、しかし宇宙人の地球侵略は着々と進行している。これを阻止するためには、さまざまなアイテムを有効に使うことが大切だ。スタートボタンを押してアイテムをセレクトせよ。

ウィンドウを開き

アイテムを

セレクト



アクション

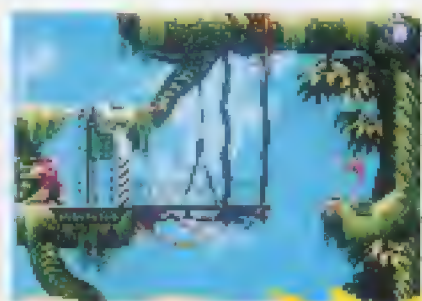
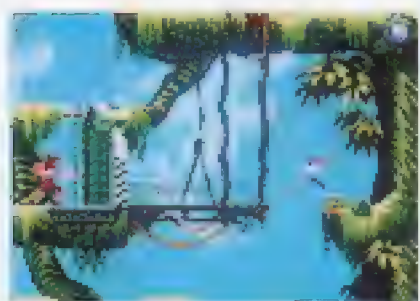
アイテムを選んでからBボタンを押せば、そのアイテムを使うことができる。

記憶を失ったコンラッド。残こされた手がかりはホロキューブだけだ

彼は自分の直感で、宇宙人達の魔の手から逃れることができた。しかし記憶は失われ、目が覚めたときには見知らぬ森の中。ふと近くを見ると、ホロキューブが落ちていることに気づく。これは映像を記録するビデオテープのようなもの。再生するとなんとコンラッド自身からのメッセージが映された。古くからの友人、イアンに会えと言う。他には手がかりがない。まずは彼の住むニューワシントンに向かうことにしよう。

行く手を阻む敵を撃て!

突然正体不明の敵の攻撃を受ける。幸いなことに、コンラッドは銃を持っていたので、これに応戦。そうして戦い進むうちに、カートリッジのアイテムを発見した。何の役に立つのか? 一応持って行くことにしよう。



足元の箱はスイッチ。触ると扉が開くぞ。



カートリッジ入手



扉の向こうの敵を倒し、敵が持っていたカートリッジを入手

老人のもとへ急げ

テレポーターを発見したはいいが、スイッチに触れていないと取れない。近くに落ちていた小石が役立つような気がするが……。取ったらケガ人の待つ場所へ急ごう。

テレポーターを発見 しがし



小石を投げてスイッチの上に落とせばOK!

テレポーター入手

セーブ機能について
このゲームでのセーブとは、死んだ後再スタートする場所を記憶すること。電源を切った後は、時々出るパスワードを入力して続けるしかない。



コンラッドが倒れていた場所の下に、ホロキューブは落ちている。すぐに拾おう。



ホロキューブ入手!!



Aボタンを押しながらか上を押せば壁まで届くぞ。

エネルギーチャージャを捜せ!



さっき拾ったカートリッジは、充電されていなかったようだ。



緑の光線に触れると即死。これはワナだ。

大型のマシンを発見。どうやら充電済みのカートリッジが必要らしい。エネルギーチャージャでは、シールドのパワーもチャージできる。



次はテレポーターを見つけるのだ!

森の中でミュータントにやられたというけが人に出会う。すぐに手当てが必要なので、テレポーターを捜してくれ、とのこと。

充電したカートリッジがあるので、さっきは進めなかった大穴の先にも行けるぞ。この先が、なんとなく怪しい気がする。



左側のスイッチを踏まないと進められない。

マシンの力でうっすらとした道ができた。この先には何かあるんだろうか。

ニューワシントンは近い

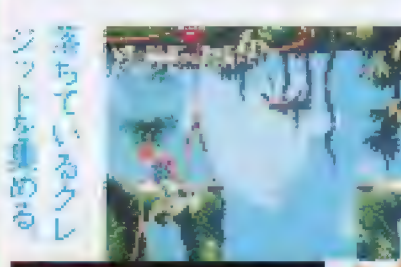
小石を投げれば



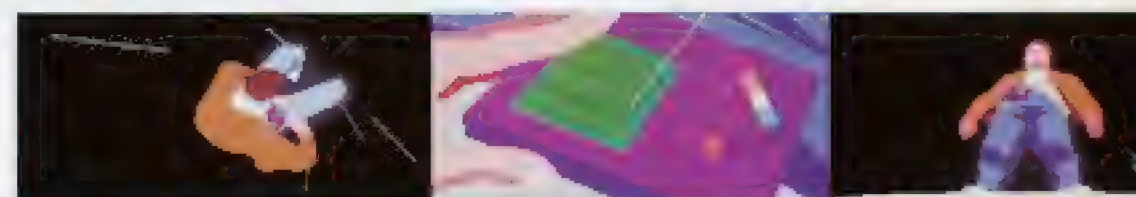
撃て!

クレジットを入手

巨大な穴の前にいる老人の話によると、穴の底からニューワシントンへ行けるらしい。アンチGベルトがあれば落ちてでも大丈夫らしいが……。

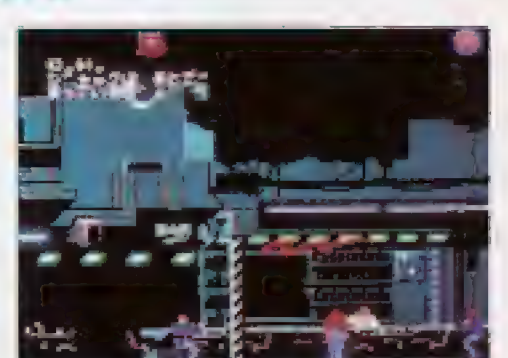


落ちてくるクレジットを集める

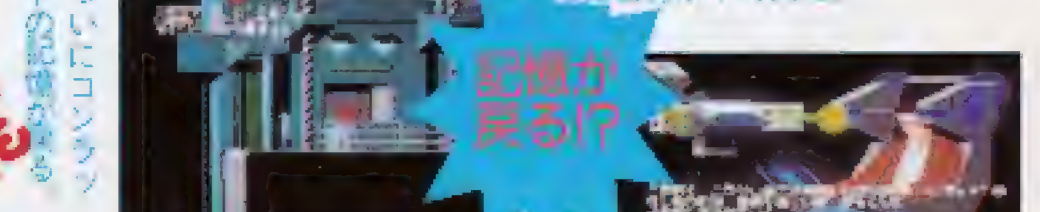


さらに冒険は続く……

やっとのことでニューワシントンに着いたコンラッド。友人のイアンにも会え、記憶も無事に戻った。しかしこれからが本当の戦いだ。舞台は地球へと移る。



地球のチケットはとて高い。お金を稼ぐには苦勞が不可欠だ。



記憶が戻る?

メーカーさんからひとこと

サンソフトがメガドライブで出すソフトはいつもマニアックだ……と思っているあなた! それは単なる巡り合わせです。でも買って損はないですよ! 特に今回はネ。ポリゴンによるリアルなアニメーションデモとキャラの動き。ハードボイルドな世界を堪能してください。

オーサムポッサム

ねえ、ねえ、漢字でフクロネズミって書けるう？

完成度ゲージ

100% 1人プレイのみ

- テンゲン
- 12月25日発売
- 8,800円
- ACT
- 16M



自然を破壊するヤツはゆるさなーい! というゲームなめだ

オーサムポッサムの名前はオポッサム（フクロネズミ）からきている。このネズミは捕まったりビックリしたりすると死んだフリをするという習性を持っているんだけど、ゲーム中のオーサム君は手がつけられないほど動き、これでもかと喋りちらす。ほっておけばお手玉までしてしまうという落ち着きのない奴なのだ。



Action!

Quiz

クイズを全部当てることで、環境博士になれる。君も環境野郎になれる。いわゆるエコロジストだ。

方向キーとボタン一つという、これ以上ないシンプルで操作が特徴。



PRE STORY

人類の自然破壊は狂気の科学者「ドクターマシーノ」によってさらに拍車がかかる。そこで立ち上がったのが正義のヒーロー「オーサムポッサム」。熱帯雨林、海底洞窟、北極圏を救い、マシーノを阻止するのだ!!

プレイしながらゴミ集め!!

クリアもいいけど空中に浮いているゴミも拾ってね。50個で1upだよ。

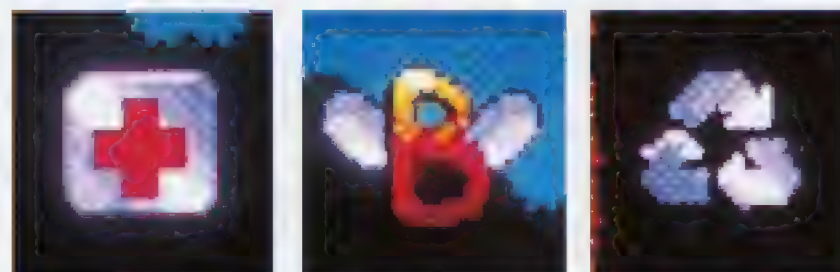


50個集めて1UPと体力回復

便利系 アイテム



エキストラライフ：メガジャンプ：ジャ メガスピード：走る
オーサムの残りが1 ンブ力アップとジャ スピードがアップ。
つ増える。いわゆる ンブの度にスピニン 速すぎてトラップ直
1upというものだね。 て攻撃しやすくなる。撃に注意しよう。



エキストラヘルス： ボーナスB：1000点 リサイクルマーク：
体力を回復。貯金は が入り、ステージ後 ゴミの数字が10個
できないのでダメー にボーナスレベルに 分増える。という
ジのあるときに取れ。行くことができる。 も凄いゴミではない。

オーサムポッサムと力強い仲間達

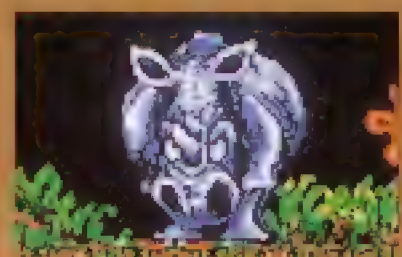
キラービー

空を飛んでいけば地上を進むよりかなり楽ができるが、高く上がりすぎるとオーサムを落とす。



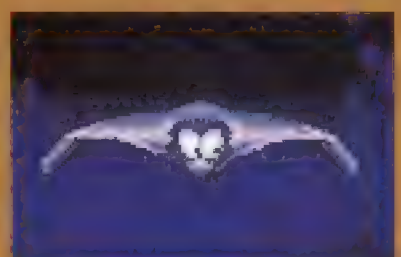
ラッドライノ

突破力が強く、ある程度の敵なら一撃で倒せる。ボタンを押すと高く跳ね飛ばしてくれる。



レイ

泳ぐよりも水中の移動が機敏になる。調子に乗っているとレイでなく自分が敵に当たる。



渡り鳥

コイツだけ名前がない。流れ者には名前はいらないってヤツね。じゃあアキラとでも呼ぼうかな。



信じる者は参りなさい!!



友達と仲良くしよう

● 5点 ●



BEメガ10月号での「オーサムクイズ」にご応募いただいた皆さん、本当にありがとう。今回はそのおハガキをご紹介するため「テンゲンおたよりクラブ（仮称）番外編 天元寺」をお送りいたします！ お相手は分別ゴミをちゃんと守っている広報の高橋です。

●新作はオーサムポッサムって急に言われてもなあ。フクロネズミってのはわかったけど何者？
(千葉 今村さん)

→それでは、ここでオーサムの貴重な私生活の写真を公開！ さて、どれがオーサムだ？

●エコロジーとか環境問題とか言っているが、人類が地球上で文明生活をしている以上、今



さら何をしてもしようがない。
(奈良 山地さん)
●ちょっと地味じゃないかな。
(新潟 佐藤さん)

まだまだ

各ステージにはワナや仕掛けがイッパイですわ(ボスもいるよ)!

Challenge

1

オーサムポッサム
熱帯雨林にて
環境を守る

{ 足元に気をつけろ!! }

① ワナがある

一見すると何もないようだが、よく見ると草のかけにワナがある。坂を登りきった平地とかガケの手前には、何かがあると思っていただろうかいいかもしれない



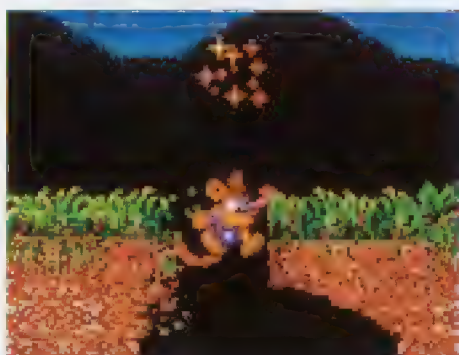
② 落とし穴

落とし穴の場合は土の色が変わっているのだから、落ちた下にはワナなどダメージにつながるモノがあることがほとんどだ。もちろん敵も落ちるよ。



③ 崩れる足元

歩いていた足元が崩れて落下、そしてダメージという仕組み。崩れる瞬間にジャンプすれば問題ないだろう。木の橋も同様に崩れるが落ちたら即ミスに



熱帯雨林のステージでのポイントはズバリ足元。ジャンプをメインに使うゲームだけに、その着地地点にも注目する必要がある。不用意なジャンプはダメージにつながるぞ。



足元が崩れて落ちるとどうなるか? だいたいダメージにつながるのだ。やだねえ



BOSS

下半身が戦車のようなボス。オーサムより早く移動するから、ジャンプで間合いをはかって遠くから飛び込んで確実にアタックを狙え!



3

オーサムポッサム
北極圏にて
環境を守る

北極圏では何とんでも海に落ちるのが痛い。敵が強いので逃げてるうちにドボンなんてことがないようにしたいけど、落ちるかな。



同じような景色が続くので、自分がどこにいるかわからなくなるかもしれない

海に落ちたらダメージ。ミスにならないだけいいかな。早いとこ足場を移さないでダメだね



BOSS

ホッケーのような武器を持ったボス。動きは速いが複雑ではないので、タイミングをあわせることに集中すれば、倒せないことはない。



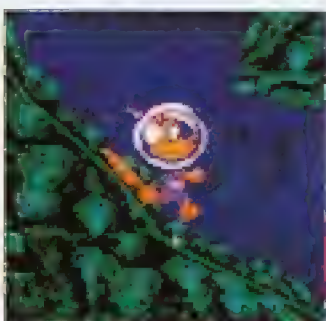
Challenge

2

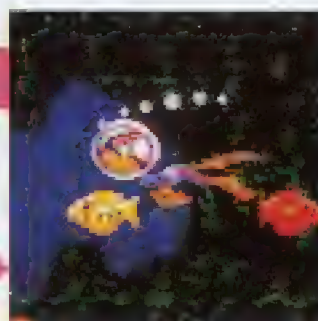
オーサムポッサム
海底洞窟にて
環境を守る

泳ぐもよし、歩くもよし

海底ステージでは水の抵抗があるため泳いでの移動はのろい。しかし、海底を歩く場合にはなかなか素早く動いてくれる。アイテムを取るとか、浅い場所への移動を除いては極力海底を歩くのが無難かもしれない。



歩く



泳ぐ

地下には潜るベレ!!

熱帯雨林では落とし穴など、地下=ダメージというイメージがあるが海底では地下への洞窟は積極的に入っていい。アイテムがかたまってるハズだ。

アイテム
発見

BOSS

水中では動きが鈍いので、水中銃を持った敵と戦うのは大変。地形の傾斜を利用して、ちよつとずつ攻撃していくのが最善の方法かな?



4

オーサムポッサム
ドクターマシーノの
秘密基地にて
環境を守る

秘密基地とは聞いたものの、辺り一面ゴミの山(将来、日本もこうなるんでしょうかねえ)。地下に基地があるのかもしれない。



最初のうちはサイのラッパの音が聞こえてくるけど、しばらくすると聞こえなくなる。これは、基地があるのかもしれない。

→なかなかシビアなご意見で。

●環境問題のゲームならPTAも口出しできないでしょう。これなら、1日1時間以上でもOKさ。 (東京 橋本さん)

●このへんじゃあ、テンゲンのソフトは売ってない。それどころか、メガドラの他のソフトも……たいへんですよ。 (愛媛 和気さん)

→つ、辛い、辛すぎます。でも負けないでね。

●テンゲンのゲームは説明書が面白いから、これも面白いんでしょう? (東京 小島さん)

→ええ、でも、「説明書も」面白いんだよん。

●彼女と一緒にプレイできそう。でも彼女がいなけりゃ……。 (千葉 鈴木さん)

→せうん、うん。冬は特にね。寒いし……。

●できることから一步步を感じました。

→西川きよしさんからかと思いました……。

●もう少しページを多くしてくれないと、どんなゲームかわからない。(岡山 高田さん)

→ごもっとも。みんなBEメガにお願いして!



追信

ガントレットも
買ってね(再販中)。

ジャングル・ストライク

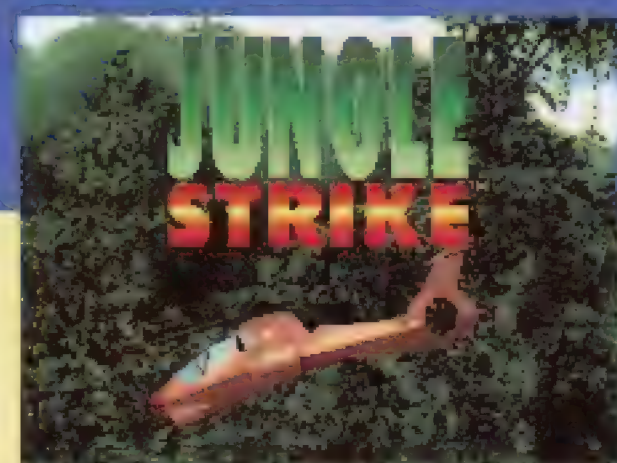
今度のノリはAチームだぜ!!

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- E Aピクチャー
- 12月17日発売
- 8,900円
- SHT
- 16M



砂漠の英雄が今度はホワイトハウスへ出現

独特の視点とリアルなグラフィックが特徴の「デザートストライク」。その続編がこのゲームだ。ゲームシステムは前作とほとんど同じだけど、今度はホワイトハウスに始まってジャングル、雪山など、ステージがさらに多彩になっているぞ。しかも、今回はヘリだけでなく、いろいろな兵器に乗って戦うのだ。



前作の続編で、ヘリコプター、これからは戦いのスーパー・コマンチなど、いろいろ新しい操作はまったく同じ、迷わない。



キルババ Jr.

オルテガ

この2人が世界を狙う!!

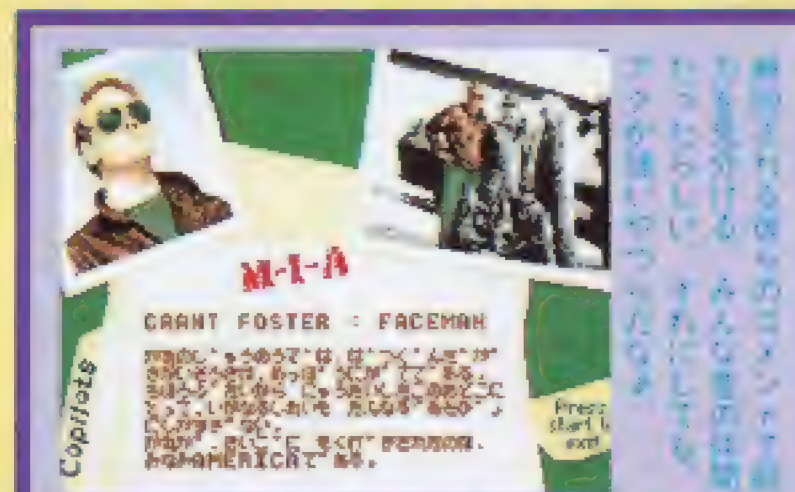
中東湾岸でアパッチ乗りの主人公と戦って死んだキルババ将軍。しかし、彼の息子イワン・キルババが、亡き父の世界征服の野望を胸にアメリカに復讐しようとしているのだ! キルババ Jr.は、刑務所を脱獄した南米の麻薬王カルロス・オルテガと手を結び、核兵器までも持ち出している。そして、その目標は、アメリカの首都ワシントン!

俺は英雄、仲間に行方不明、文句あつか!?

主人公は、デザートストライク作戦（前作ね）で英雄となり、今ではゆうゆうと暮らしていたらしい。そんな暮らしを引き裂く、出動要請の電話が鳴った。彼は、言葉遣いは悪いわ、机に足のつけちゃうわ、そんなに増長しなくてもいいと思うくらい機嫌が悪い。まあそれはいいとして、その主人公が乗る自機は、今回はアパッチではなくスーパーコマンチという新型ヘリ。操作などは前作とまったく同じだが、ミサイル搭載量などはかなり増えている。しかし、これもコ・パイロットが必要で、選択しなければいけないぞ。

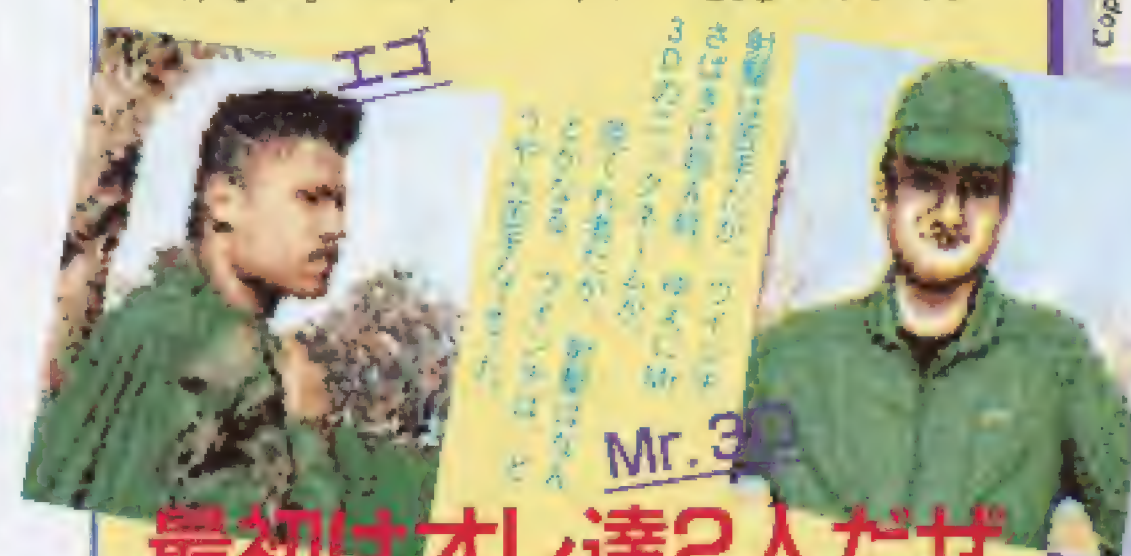
コ・パイロットを助け出すのも目的

コ・パイロットは、全部で5人。そのうち3人は、M-1-Aとなっている。つまり、戦地で行方不明になっているのだ。しかも今回は、ウインチや射撃の能力が示されず、彼らの特徴を読んで予想しなければいけない。ベストパートナーを見つけよう。



M-1-Aの方々

最初の2人は、ウインチと射撃のどちらかの能力が低い。しかたがないのだが、M-1-Aさえ見つければ、それは問題がなくなる。しかし、3人もいるのはちと多すぎ。早く見つけてゲームを有利に勧めていこう。

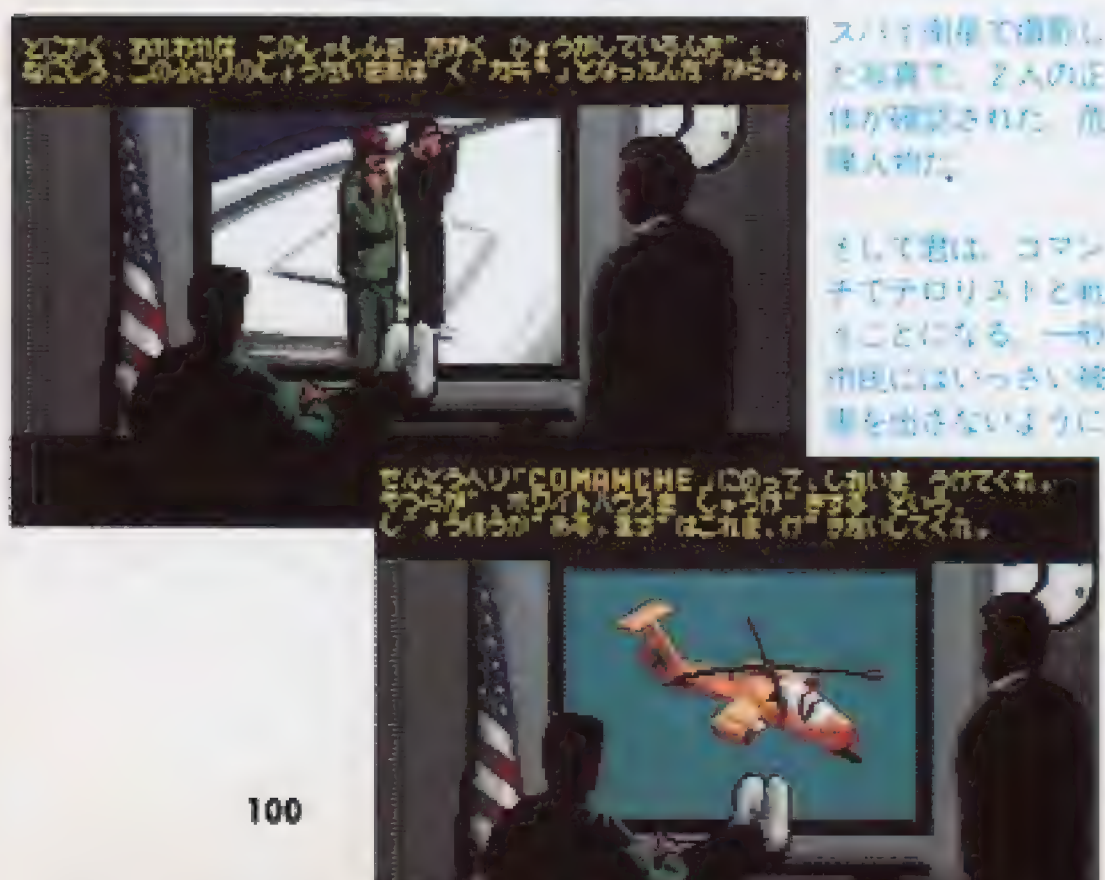


最初はオレ達2人だぜ

フェイスマン

ロス

ワイルドビル



まずはホワイトハウスを解放するぞ!



MISSION 1

ワシントン周辺にある歴史的建造物を守るのだ。テロリスト達は、この貴重な建物を、何も考えずに攻撃する。



これも、重要建造物なのだ。テロリストの戦艦パンカが影に隠れている。回り込んで撃ち、破壊せよ。

この塔は、もともとエジプトにあったものなのだ。この付近のテロリストを一掃していく傷つけるなよ。

これも何か?



MISSION 2

テロリストのアジトを見つけ出し、捕虜を捕まえて情報を聞き出せ。ウインチさばきがモノをいうミッション。



破壊したアジトから逃げ出すヤツに、ウインチを降ろして捕まえろ。間違えて撃ってしまわないように注意だ。

これがテロリストのアジトだ。周辺の見張りの敵を攻撃してから、正面へミサイルをぶち込んで破壊する。



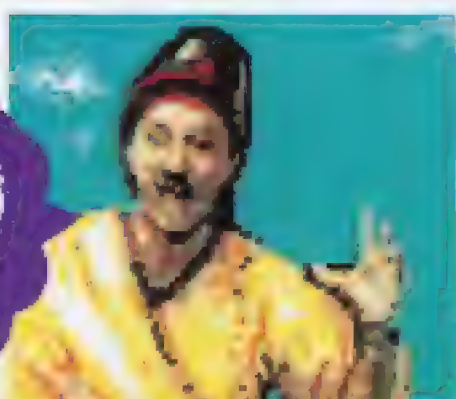
MISSION 3

捕虜の情報で得た車を的確に破壊せよ。車には爆弾がしかけてあり、それで重要施設に突っ込むつもりだ!



緑のパンダ!!

この緑の車が爆弾を積んでいるのだ。発見するのは難しくはないが、走り出して壁に突っ込まれては遅い。ありつたものの破壊しなけりゃ、もちろん攻撃もしてくるか。無視しても大丈夫だぞ。

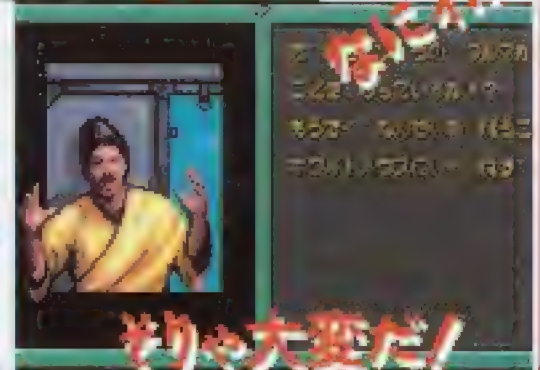


MISSION 4

テロリストのアジトに侵入していたスパイ「アクバ」を救出せよ。彼の持っている情報は大統領の命に関わる。



アクバの情報では、大統領が狙われているらしい。早く大統領を助けなければ、大統領を乗せたリムジンがもうすぐそこまで来ている。

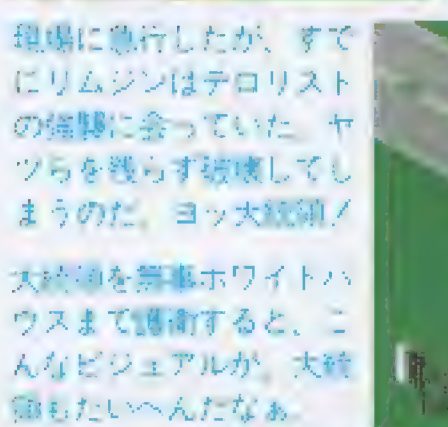


ザリヤ大変だ!



MISSION 5

大統領のリムジンをテロリスト達から守れ。進路の先にはいくつもバリケードが張られている。それらを破壊だ。

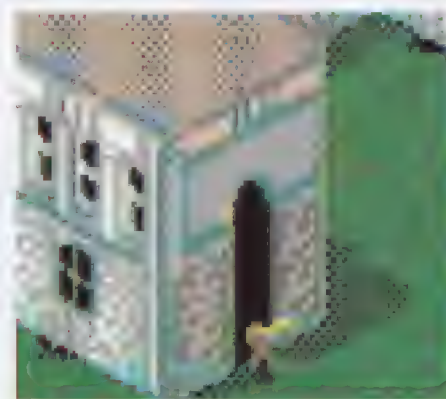


現場に急行したが、すでにリムジンはテロリストの戦艦に会っていた。ヤツらを壊さず破壊してしまうのだ。ヨッ大統領! 大統領を無事ホワイトハウスまで護衛すると、二人はビジュアルが、大統領もたいへんだなあ。



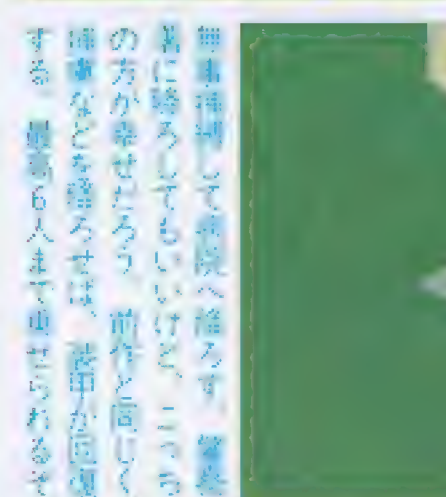
んでこれがリムジン。長げー。これで曲がれるか。

長げーぞリムジン

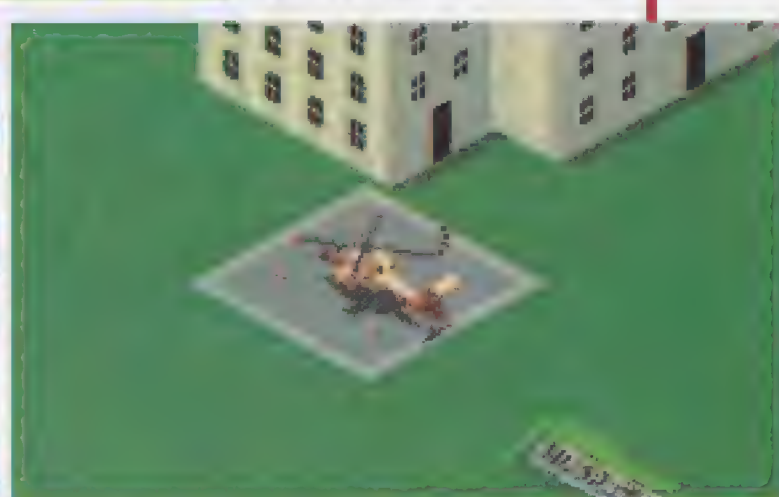


MISSION 6

U字形の施設付近にいるテロリストのスナイパーを捕縛せよ。彼から情報を聞き出して次の作戦にそなえろ。



無事捕縛して病院へ送る。警察署に送るでもいいけど、こっちの方が早そう。前作と同じく、捕虜などを送るには、装甲が回復する。最高6人まで乗せられるぞ。



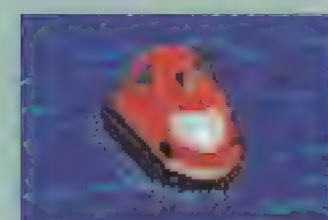
この先はどうなるの!?

無事ホワイトハウスを解放した。この先は、敵地へ侵入してのミッションが待っている。雰囲気は前作と同じだが、下のように新たな兵器に乗り込んで戦うこともあるのだ。敵の攻撃も容赦ないものになってくるぞ。戦慄。

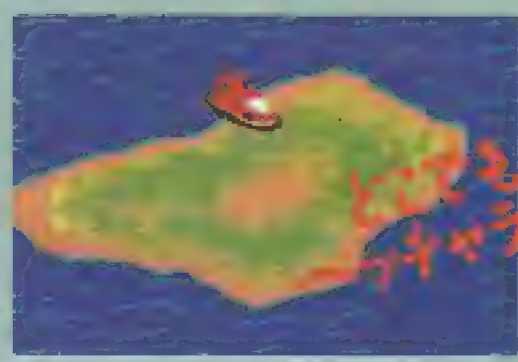
キミにも乗れる新たな兵器!!

ホバークラフト

ホバークラフトは、陸や海を関係なく走行することができる。装備は、機銃とミサイルが撃てるほかに、後方に機雷を置くことができる。機雷は、陸でも設置が可能だぞ。



全方向から攻撃できる。機雷も設置できる。水中でも走行できる。



バトルバイク

バトルバイクは、機銃とミサイル、そして地雷が設置できる。バックができるが、かなり遅い。また、並行移動はできないので注意しよう。小さいので、当たり判定も少ないぞ。



機銃とミサイルで攻撃できる。地雷も設置できる。



ちっちゃい

ステルス

ステルスは、機銃とミサイル2種を無限に撃つことができる。装甲も厚く、燃料も底なしだ。しかし、空中静止ができない。高度はある程度上下可能。障害物に接触すると大破。



機銃とミサイルで攻撃できる。燃料も無限にある。



燃料無限

メーカーさんからひとこと

砂漠の次は密林だ!! 砂漠の独裁者と南米の麻薬王にただ1人立ち向かうのは、戦闘ヘリ、スーパー・コマンチをはじめ、戦闘バイクやステルス戦闘機など、あらゆる兵器を自在に操る1人のスーパーパイロット。それがプレイヤーだ! ちなみに次回は都市戦らしいよ。

バトルマニア大吟醸

聖夜の静寂はマリアとマニアに奪われる!?

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- ビック東海
- 12月24日発売
- 7,800円
- SHT
- 8M



1995年もトラブルシューターをヨロシクね



野蛮な脳みそを持った獅子座のA型の女の子“大鳥居マニア”と、武器百範の頭脳明晰少女“羽田マリア”のコンビが悪を撃つ! 「バトルマニア大吟醸」は、前作のいい意味で馬鹿馬鹿しいノリを継承しつつ、よりプレイしやすく設計されたシューティングゲームだ。「おねーちゃんが主人公の色物キャラゲー

か」の一言では片づけられない奥の深さがあることを保証するぞ! 前作からのファンはもちろんのこと、毛嫌いしていた人も、この際だからチャレンジしてみよう。さらに、今回紹介するバトルマニアのキャラクターグッズと一緒に手に入れば、キミの心はたちまちマニヤン一色。違う自分に出会えるぞ!?

各種設定をいじってマニヤンをアナタ色に染め抜こう

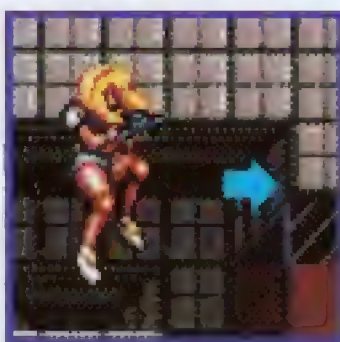
DIRECTION

(OPTIONで設定)

マニアのショット方向の設定だ。1WAY、2WAY、8WAYから選べる。ゲームの熟練度によって変えてみよう。

1WAY

つねに右方向にショットする。前作と同じことネ。左からの敵は、マリアや特殊兵器で対抗しよう。自由度がないぶん、余計なことを考えなくて済む。



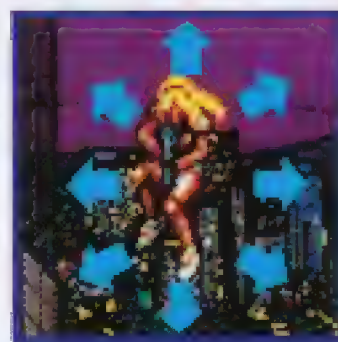
2WAY

左右にショットを撃ちわけることができる。ショット方向の切り替えが、マリアのそれと同じボタンで行われるので、反対方向が完全に無防備状態になる。



8WAY

ショットボタンを押す直前に入力していた方向に向かって弾を撃つ。オールマイティーに対応でき、とくにボス戦に威力を発揮するが、ある程度の熟練が必要。



PROBE

(OPTIONで設定)

特殊武器を搭載する“PROBE”の、パワーアップ後の動き方の設定。最初はマニアが背負っている(例外あり)。

HOMING

常にマニアの左上にくるように動く。これも前作と同じだ。移動スピードがゆっくりなので、後方支援にちょうどいい。普通にクリアを目指したい人用かな。



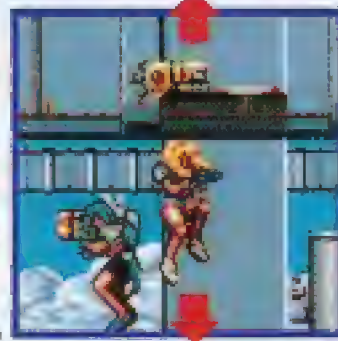
ROLL

マニアの周囲を高速回転する。攻撃が拡散するので、ないものと思えば意外に役立ち、アテにすると肩透かしを食らう。実用性はともかく、チトうっとおしい。



NEGATIVE

左右移動はHOMINGと同じだが、上下の移動はマニアと逆方向になる。攻撃の縦幅が広くなり一見便利そうだが、意識して操作できるようになるまでが大変。



特殊兵器

(ステージ毎に選択)

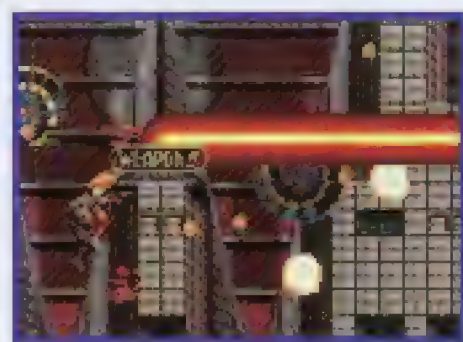
チャージ・ゲージが満タンになったときに使える特殊兵器の設定だ。威力はノーマルショットの2倍程度。

ネオサンダー

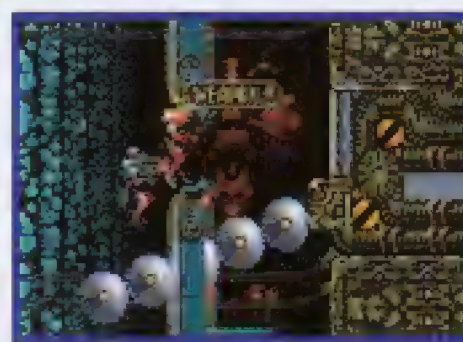


画面上の敵にムラなくダメージを与える。ザコの一掃に。

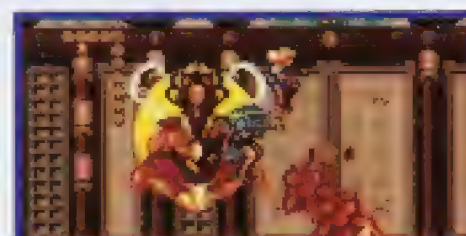
極太レーザー



チェインソー・ビーム



ベンテン・ボム



マニアの周辺に爆発を起す。まさに“守り”として最適だ。

で、どの組み合わせがいいんでしょーか?

ゲームの初心者も、いや、初心者だったらなおさら、まず最初に8WAYショットの使い方をマスターしよう。1WAYや2WAYは操作がラクだけど、四方八方から現れる敵に対応しきれないので、ゲーム難易度が上がっ

てしまうのだ。PROBEの動きはHOMINGで十分。余裕がでてきたら他のタイプにしてみよう。特殊兵器はステージによって有利不利があるけれど、ネオサンダーがどの場面でもそれなりに使えるぞ。以上。



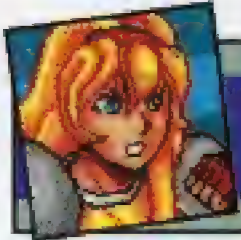
好評連載小説(ウソ)

ステージ紹介

第3回「鬼哭斎の恐るべき陰謀……の巻」

前回までのあらすじ

前作の最終ボス、ドン・モグルスティンの亡霊がマニアの前に現れ、攻撃を仕掛けてきた。マリアの援護によってピンチは脱したが、この事件によって暗殺教団「鬼哭教」の存在が明らかに。さっそく、江ノ島にある鬼哭教の総本山、鬼哭神殿に突撃するマニア達。御神体を倒し、地下基地を降りていく2人を、首領の鬼哭斎が待ち受けていた……。



ステージ5

鬼哭戦車



地下基地で製造されていた機動要塞「鬼哭戦車」が、制御パーツ（マニやんの脳ミソの予定だった！ お〜怖い）を取りつける前に暴走しだした。街の破壊を阻止するのだ！

鳥だ！飛行機だ！



鬼力戦車のおそろべき攻撃



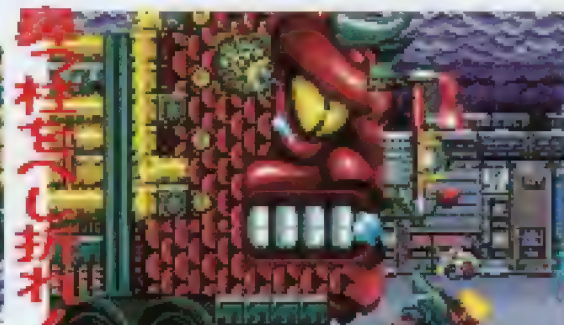
このステージは車に乗って移動。マリアの援護もなし



なぜか半魚人の行進が……

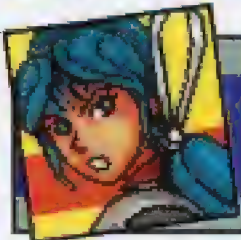


こんな危ないものも降ってくるので、頭上には注意



壁を壊し折れろ

誘導線を十分にひきつけてからかわし、壁の罠を攻める

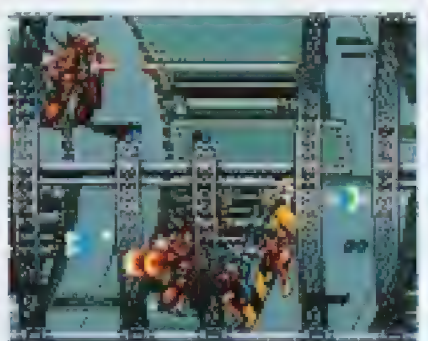
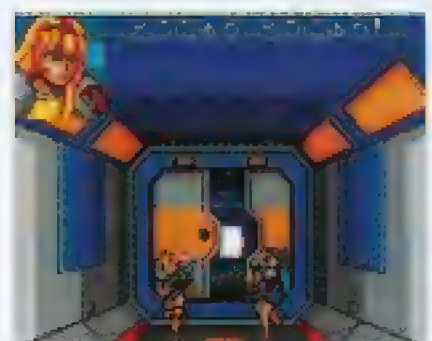


ステージ6

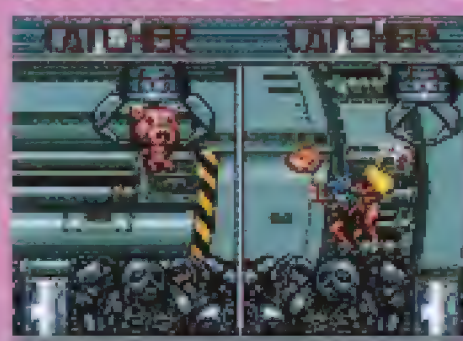
戦車内部



戦車の中枢「天守閣」に控える鬼哭斎を追って、マニア達は戦車内部に突入する。モビルスーツやら何やらが行く手を邪魔するぞ。



唯一、左側に向かってスクロールするステージだ。加えて地形が狭く、敵が左右から容赦なく襲ってくるぞ



メカの隙隙から、何やら盗みげな物を取り出すアーム。ちなみに、100円を盗まなくても動きます

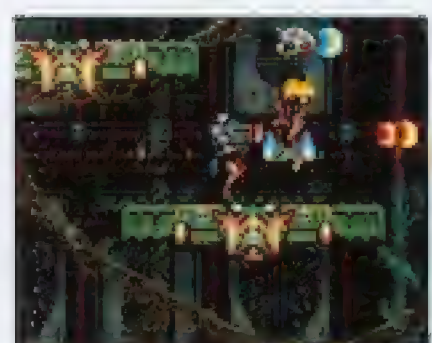


ステージ7

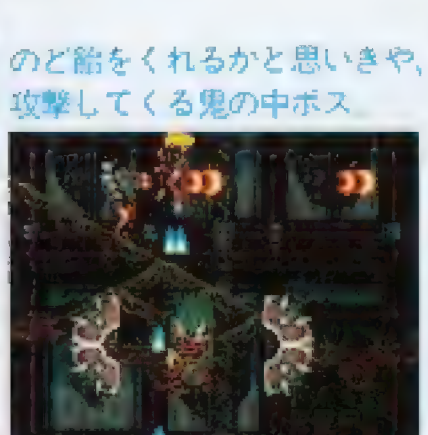
空にそびえる天守閣



城内には、うさん臭い敵や仕掛けが満載だ。ステージボスの鬼哭斎なんか、「エイリアンバワー」なんてのをを使うんだぞー。



手のこんだ動きをする敵が、次々と襲ってくるぞ



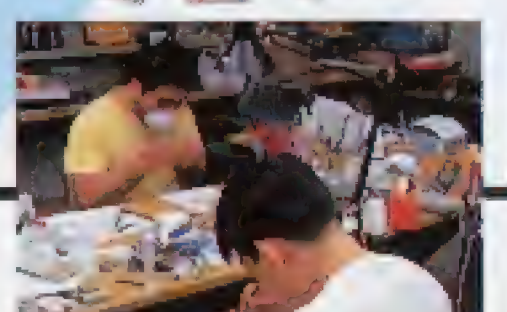
のと館をくれるかと思いきや、攻撃してくる鬼の中ボス



マリアが囚われの身に!!
なんかウライマックスっぽいけど
まだ?ステージ残ってるぞ!

オリジナルグッズ特別プレゼントのお知らせ

ビック東海からさらにマニアックなプレゼントがもらえる! BGMカセットテープ(3名)、マニやん百変化カード(3名)、そしてマニやんとマリアのガレッジキッド(3名)だ。写真を見てのとおり、すべて本格手作りによる限定生産品だぞ。ほしい人は、ハガキに希望の品を書いて、BEメガ編集部「バトルマニアプレゼント」係まで。



まんが・ビックとーかい

メーカーさんからひとこと

じんぐ〜べ〜と鈴がなるう〜本誌は新年号でも、読者の皆さんは12月を生きてるハズだ。おかげさんで「大吟醸」は、クリスマスイヴ発売。ソフトにぴったしで、「キヨシコノヤロノ」をサンタさんとシティホテルで、メカドラ三昧で過ごせ、若人。(やんたか)

REPRODUCED GAME CODED 1993



すべてが謎に包まれているMr.カラテ。いったい何の目的でユリをさらったのか？
ここで謎がとける!!

メタルファンク

今の時代、俺達が一番かっこいい!

完成度ゲージ  100% 2人対戦プレイあり

- ビクターエンタテインメント
- 12月17日発売
- 6,800円
- RAC
- 4M



真のメタルファンガーをめざして、おーらららあ!

サイバーパンクなヤツらが、命をかけて戦うルール無用のヘビーなレース「メタルファンク」。前号では、ストーリーや、レース展開などを紹介したので、今回はパワーアップ関連の紹介をしよう。

このレースで勝者をめざすのであるならば、「メンバー決めたらパワーアップ。レースに勝ったらパワーアップ、勝利をめざしてパワーアップ」この言葉を心に焼きつけてもらいたい。このゲームでは、エンジンや装甲など5種類のパワーアップが可能であり、ステージが進むにつれて、値段は高いが性能のいいものを手に入れることができるようになる。もちろん賞金の金額も上がるので心配は無用だ。プレイヤーは監督である以上、つねに各キャラクターの弱点を把握し、パワーアップさせていかなければならないのだ。

お金をためてパワーアップしようぜ!!



兄ちゃんよお何か買ってくれや



5000



なにを買いますか?

JT-60	200
T-15	600
TFTR	1200
TSRT	4000



ARMOR 0



なにを買いますか?

ARMOR 1	200
ARMOR 2	800
ARMOR 3	3000
ARMOR 4	10000



4200



なにを買いますか?

D50	200
D50	500
D100	1000
T025	3000



なにを買いますか?

10140	200
10180	500
10220	1000
10260	3000



4200



なにを買いますか?

SALVADOR	1000
BOMB	1000
VALCAN	1000
MISSILE	1000

燃料だってパワーアップしなくちゃ。レースに勝つにはとにかくパワーアップ!

頭だってパワーアップ。レースはやっぱりやっけないで、たまには勉強しなさい!

ガンガン激しいレースなので、硬くなきゃあいけない。え、ガッちゃんガッちゃんになれ。

ミサイルや爆弾などの武器は必ず必要なのだ。遠慮せずに相手のマシンを破壊しろ!

誰でもいいからかかってきなさい

レースゲームである以上、もちろん2人対戦プレイが用意されているのだ。コンピュータとの戦いに飽きた人達、友達を呼んでヘビーな対戦を始めようぜ。



AKULA



PLAYER 1 SELECT TEAM




PELLETS



2人対戦プレイの場合は、あらかじめ決められたチームの中から好きなチームを選んで戦うのだ。燃える炎のような真っ赤なマシン。よし、かっこいいからコイツらに決めた。

女だからってなめてはいけない。コイツらだって立派なメタルファンガーなのだ。今はもう男女平等の世界だから、かわいい女の子だってレースでガンガン暴れちゃうぞ。

SELECT COURSE





女の子のチーム、残り後一台となっていました。それでもかんばんの安達は、涙がうつろいながら見ていた。

ステイプのすっげーバンドを探せ!

今月のバンドは『Beepers』





ギターのアイヌ。常に冷静なヤツ。

ボーカルのヤング。危ないパンク野郎。

ベースのキース。ブルースを愛する男。

ドラムのバーン。通称フラケンくん。

ヤング率いる4人組のヘビーパンクバンド。デビューアルバム「野沢直子結婚おめでとう」が記録的大ヒット。(ホント!?)

メーカーさんからひとこと

さまざまな問題を乗り越え、1年ぶりに帰ってきたと思ったら矢先に発売する「メタルファンク」。勝つためには、とにかくパワーアップが肝心だ。ルール無用の潰し合いを、カッコイイ音楽とともに楽しんでくれ。

ドラゴンズ リベンジ

美女がドラゴンに取られちゃうなんて許せん

完成度ゲージ

100%

2人交互プレイあり

- テンゲン
- 12月10日発売
- 7,800円
- PIN
- 8M



テンゲンのピンボールはハデな演出とスピード感がウリ!!

メガドライブでは久しぶりのピンボールが、なんとテンゲンからも発売されるぞ。このピンボール、もちろんリアリティも追及しているんだけど、それだけで終わっていないところがテンゲンらしい。

このゲームではそれ以上に、斬新なシステムを採用していること、スピード感が味わえること、演出がハデなことなどが、大きな魅力

となっている。

フィールドは上中下の3段に分かれているが、ボールの動きに合わせてスムーズにスクロールする。各段に設けられたフィーチャー(仕掛け)の数は、数えきれないほど多く、すべてのフィーチャーを把握するには何度も遊ばなければならない。この奥の深さが、やみつきになる理由なのだ。



画面は大きく3段階に分かれている。その中段には、巨大なおねえちゃんの顔があり、怒ったり喜んだりするのだ。



この画面が最下段。ここでボールを下に落とすと、1ボールミスとなってしまふ。うまく(台を)揺らして避けろ。



3人の勇者の力を借りて魔物達を倒せ!

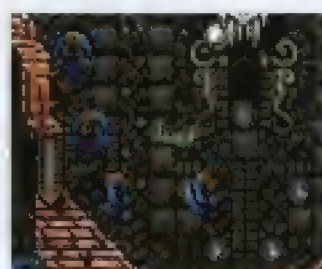


▲上段：中央にあるドラゴンの顔がターゲット。右画面への唯一の通路もあるが、簡単には行けない。

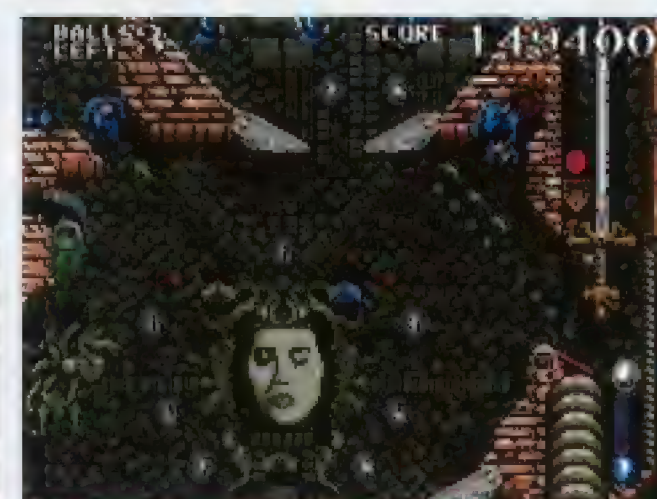
中央の顔の周囲には、3つの小さなクリスタルがあり、ボールが通るたびに色が変わる。色をすべてそろえると、顔の表情が変わるのだか……



各画面にあるターゲットの口が開いたら、特殊ステージへ行くチャンス。特殊ステージには3人の



左画面に行けば、ホーナスポイントの信率を上げるチャンスが。右画面へは、まずクリスタルを壊さなければならないが、ある条件をクリアせねば。



▲中段：ターゲットは右上の魔物。左フリッパーから狙え。右側の2つのフリッパーの使い方が難しい。

◆下段：ドラゴンの口がターゲット。上の画面に戻るには、右上の赤い場所を使うとやりやすい。



チョコマカうるさい緑の魔物は、止まって赤くなった瞬間を狙えば倒せる。左右の溝に落ちそうになったら、台を揺らして対処するしか手はない。

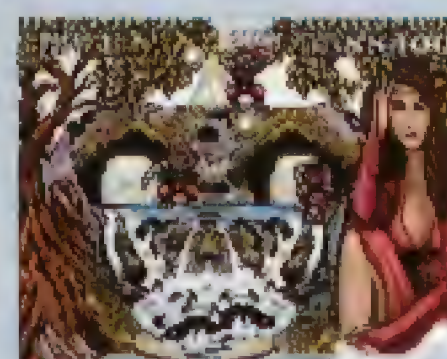
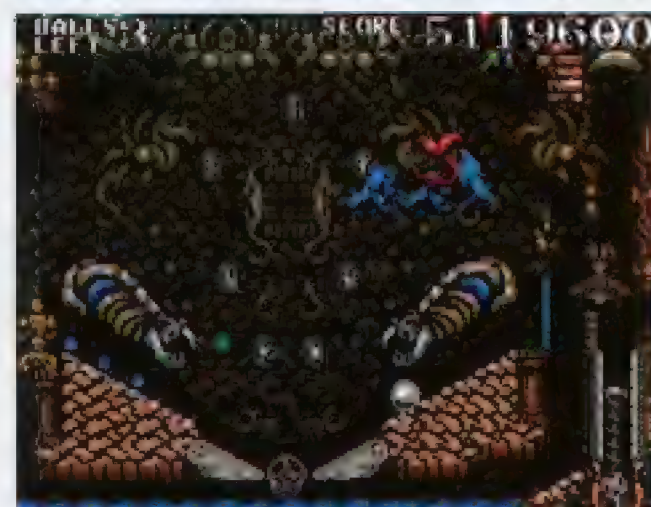
勇者が閉じ込められており、魔物を倒すことで勇者の封印が解ける。勇者を助けると、特殊ステージ



しつは3画面以外にも、左右に細い画面が隠れている。特に右画面に行くには苦勞するぞ。

でボールが1個増え、楽に戦えるようになる。ボールは最大4個まで増える。どんどん助けよう。

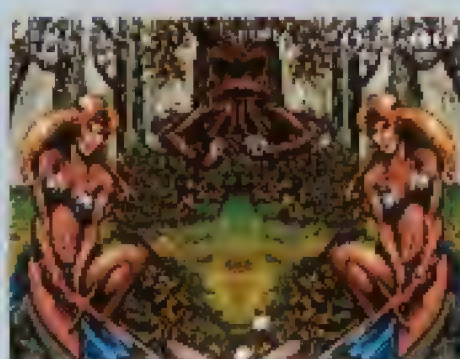
最下段左にある鍵に何度もボールを当てて破壊すると、フリッパーの間にありがたいピンが。



3匹の魔物が倒れ落ちてく。ちよつと弱体化させたよ。



中央の山から倒れ出すカラブ。にボールを当てて倒せよ。



赤い山のような木の根が倒れ。3ステージ中、もっとも難しい。



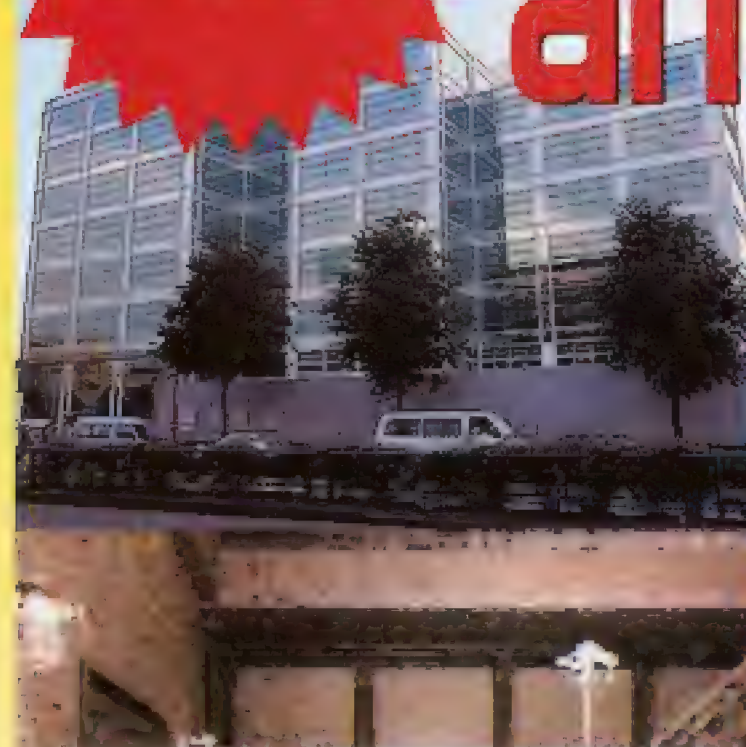
特殊ステージに行くには、まずターゲットを壊し、出てくる魔物を全滅させ、さらにターゲットにボールを入れる。特殊ステージで勇者を助けた後、同じ特殊ステージに入ると、やっと魔物と戦いになるぞ。

メーカーさんからひとこと

魔法使いリナ、戦士クレイガー、女剣士フレイバ。ともにインパクトの強い顔していますが、なんといっても恐ろしいのはやはりパッケージの魔女ダーゼルの顔でしょう。眠れぬ寒い冬の夜、そっと手に取ったが最後、もうトイレに行けなくなるくらい……ひーっ!! おもしろいよん。

特集

'93年メガドライブ総決算! and 来年はどうなる!?



しかし、タロスに
ダメージをあたえられない



SEGA

新ハードや大物ソフトなどが、続々とリリースされ、噂の次世代ハード発表など、まさに波乱万丈だった'93年。さらに激動の来年を大予想する!?

ついに新時代突入への第1歩を踏み出した!?

今年も残り後わずか。'93年もメガドライブユーザーにとって、変化の多い、そして感慨深い年だったのではないだろうか。

メガドライブ本体発売以来5年。メガドライブやMEGA-CD本体も新型の“2”が発売されモデルチェンジ。6Bパッドやマウスなどの周辺機器も充実し、レーザーアクティブやワンダーメガ2などの新しいマシンも発売された。ソフトに目を転じれば、例年になく粒ぞろいの年だったと思う。「ガンスターヒーローズ」や「エコー・ザ・ドルフィン」などユニークな秀作も多かったし、RPGも本数は少なかったが「シャイニング・フォー

スII」や「ファンタシースター」などの定番シリーズが発売された。MEGA-CDに関しても「シルフィード」や「ナイト トラップ」「夢見館の物語」など真にCD-ROMらしい作品が出てくるようになった。これまでのソフト制作体制強化策が、実りつつある感がある。また、カプコン参入と「ストIIダッシュプラス」発売も、スーパーファミコンやPCエンジンとのからみで話題を振りまいた。

そして今年は、TVゲーム業界全体にとって転換期であったと言える。10年来、膨張を続けてきた日本のゲーム業界に始めて、ブレーキがかかり不況の影が、そこここに見受け

られる。来年には、3DO、セガの次世代ハード、ソニーのPS-Xなど16ビットマシンとは、一線を画するニューマシンが、続々登場するし、任天堂の64ビットマシンも'95年末に発売が予定されている。まさにゲーム業界にとって激動の時代になりそうだ。

そんな状況をふまえながら、今年1年を振り返り、来年以降のメガドライブの動向、そしてセガをはじめとする次世代マシンの動向をまとめて紹介してみよう。新しいステップへ向けてのセガの意気込みが、伝わってくると思うぞ。ともあれ、いろいろな変化が予想される来年。はたして、どうなる!?

いろいろあったぞ'93年メガドラシーン

12月	11月	10月	10月	9月	9月	9月	9月	9月	9月	8月	7月	6月	6月	6月	6月	4月	4月	3月	3月	1月	1月	1月	1月
「ファンタシースター」千年紀の終わりに」発売	セガ・クリエイティブ・センター開設	酷描写のため販売中止	「シャイニング・フォースII」発売	次世代ハードSATURN、報道される	松竹とセガ、マルチメディアソフト制作提携	セガ、CATV協議会のゲーム部門の主要となる	「バーチャファighter」発表される	JAMショーで3D・CG格闘ゲーム	「トレジャー制作第1弾「ガンスターヒーローズ」発売	カプコン参入第1弾「ストリートファイターIIダッシュプラス」発売	日本ビクター、ワンダーメガM2発売	JALに機内用メガドラMEGA JET供給	「V.R」、メガドラ移植発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	「V.R」、メガドラ移植発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表	アメリカでセガ、AT&Tと提携し、EDGE 16「モデム」発表

'93年を振り返り'94年を展望！ 鎌田取締役役に聞く

変化の多かった'93年をセガ自身はどう見ているのか？ そして、'94年の期待と疑問に答える——//

'94年も攻めの姿勢で

——まず初めに今年を振り返った感想をお聞かせください。

鎌田 昨年の92年度は、セガにとって非常に悪い年でしたが、今年は、4月に廉価版のメガドライブ2とMEGA-CD2を発売して、ハードの普及台数は、単純に92年度と比較すると、2倍になっています。また、ゲームギアも今年は夏以降高い伸びを示しました。ハンディマシンの特徴を徹底してアピールしたことと、プラス1パックという形態で売り場が非常に広がりました。今まで圧倒的なシェアを持っていたゲームボーイを上回っているケースが、かなり多くなってきています。MEGA-CDも、以前の49,800円の価格は高くどうしても、買える層というのは限られていました。92年に関しては、1つは価格の問題。そして、ソフトのラインナップ不足というWパンチでした。4月に29,800円のMEGA-CD2を出し、開発が遅れていた「3×3 EYES」や「ソニックCD」、ゲームアーツさんの「シルフィード」などの商品がそろい夏以降 上向きです。「夢見館」や「ナイトトラップ」にも非常に期待しています。

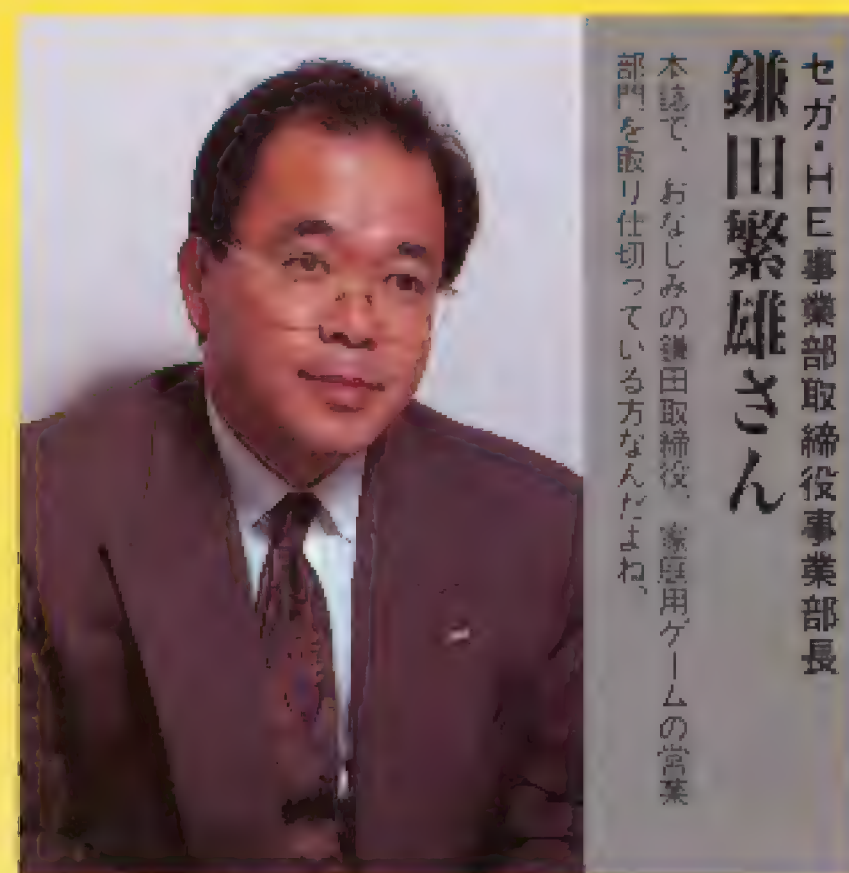
——ソフトも粒ぞろいだったと思いますが。
鎌田 去年は本当に、よくなかったというのが、実情なんです。今年は、遅れていたソフトや予定通りに上がったソフトなどが、比較的コンスタントに出てユーザーの方々にとっても、ある程度満足いくラインナップになったのではないかと考えています。質も量も去年と比較したら雲泥の差ですね。

——サードパーティー関連はどうですか。

鎌田 そうですね、今年はカプコンさんが、有力タイトルを持って参入しました。今後も、3月頃までには、また発表できるサードパーティーさんが2、3社あります。今までセガが弱かったジャンルに強いメーカーが参入します。そういう面では本当に幅広い層に楽しめるハードにはなっていくと思います。

——今年、再販がかかるソフトが多かったと思うんですが。

鎌田 これまで、何のソフトが、実際に品切れで店頭にないという情報が非常に断片的にしか入ってこなかったのですが、去年の10月から、小売店さんを回って、いろいろな情報収集やセガの考え方を話したりする部隊を充実させました。そういった情報に基づいて、再販も今年1年間は多くしました。それ



セガ・H.E.事業部取締役事業部長
鎌田繁雄さん

本誌で、おなじみの鎌田取締役、家庭用ゲームの営業部門を取り仕切っている方なんだよね。

と実際に「ぶよぶよ」などは4,800円を出したのが、今でも売れる原因だと思います。やはり、1つはお子様が買いやすい価格というのがあると思いますので、セガは、来年、極力、ソフトの価格に関しては抑えていくという方針が決定しています。

——来春の戦略ソフトを教えてください。
鎌田 春先では、「バーチャレーシング」。それから「ソニック3」も来年の春には発売できるかもしれません。RPGのまったく新しいタイトルももうじき発表です。

——来年には次世代ハードも出ますし、メガドライブの長期的な戦略をお聞かせください。
鎌田 多分、いろんな情報でメガドライブのソフトが少なくなるんじゃないかと心配なさっている方も、多いと思うのですが、マーケット的には、そういった高性能機を求めるユーザーと、それから16ビットで十分と言う方もいると思います。実際に「ぶよぶよ」の



SEGA
&
MEGADRIVE

TOPICS'93

今年は本当に、セガに関する話題が多かったよね。その中からいくつかを、ピックアップしてみたぞ。

TOPICS1

円熟期を迎えたメガドラはバリエーション&周辺機器充実

'88年10月に発売、6年目に入ったメガドライブがついにマイナーチェンジを実施し、コンパクト化と、加えて低価格による普及促進と、「消費者への還元」（セガ開発担当）を目的とした40%近いプライスダウンを実現した。続いてビクターも、ゲーム機で初めてコードレスパッドを標準装備したワンダーメガM2を発売。またパイオニアは1月に発表

していた、LD-ROMシステム「レーザーアクティブ」を8月に発売し、ユーザーにとっては、選択の幅が広がることとなった。周辺機器もようやく充実し、マウス操作や5人同時対戦など、ユーザーの念願が次々にかなえられた。さらに、7月から日本航空の国際線にハンディサイズの「MEGA-JET」が登場するなど、メガドラの健闘が目立つ1年だった。

ワンダーメガ



7月2日に発売されたワンダーメガM2。一体型でコードレスパッドまでついている

CD-ROMとレーザーディスクの利点を組み合わせたMEGA LD。

レーザーアクティブ

メガドラを22×9×4"にぎゅつと収めたメガジェット。近く市販される予定だ。

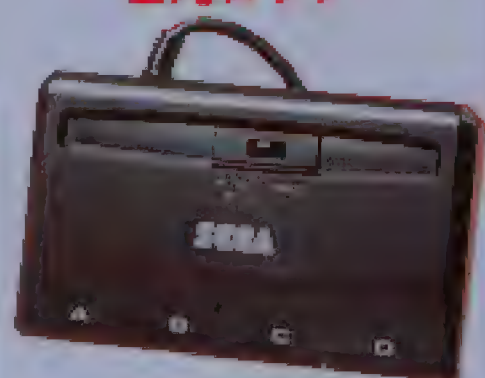


メガジェット



セガマウス

セガスツップ



コードレスパッド



ように、それほど容量を必要としないようなソフトでもゲームの本質をつけば面白いです。日本の場合に、どうしても、新しい上位機種が出ると、そちらに移るという傾向はありますが、開発に対しても完全にウエイト的には、五分五分の力でやっていくような要望を出しています。それと、今まで海外で制作した作品も来年は、スポーツものや新しい発想で作っているソフトに関しては、もっと積極的に移植する予定はあります。

——3DOやソニーなどのニューマシンも発売されますが、セガの次世代マシンの戦略は？
 鎌田 1つは、業界にとってみたら活性化になる、いいことだと思います。やはり、いろんなメーカーやソフトハウスが出てきて、お互いが競争することで、いい作品が出てくると思います。今、業務用では、3D・CGを使った、立体感のあるソフトに挑戦しています。セガの次世代ハードでは、そういった業務用のソフトを移植できるといったことが一番の差別化になると思います。ハードメーカーでセガだけがそういったソフトが作れるのです。——それでは最後に一言お願いします。

鎌田 日本のメガドライブマーケットは、まだ小さいのですが、アメリカ、ヨーロッパでは、実際に、94年度はスーパーNESと完全に逆転するはず。今後日本の皆さんにも日本で作った作品以外にアメリカの新しい発想のソフトもたくさん出てくると思っていますので94年はメガドライブユーザーにとって、いい年になるんじゃないかと思っています。

ソフト開発のNEW拠点 セガ・クリエイティブセンター開設！

セガの新しいゲーム作りの拠点、セガ・クリエイティブセンターが、東京・渋谷に設立された。今後のメガドラや次世代ハードに向けて、マルチメディアなどを強く意識した開発部隊や外部スタッフが、続々入居予定だ。全6フロアからなる館内には、これまで大鳥居に設置されていたRPG開発部隊をはじめ、シムス、セガ・ファルコムなどの関連会社などが入居、ソフト作りの情報交換の円滑化などを図り、さらに今回のセガ・クリエイティブセンター設置の最大のポイントとして、セガ以外の外部クリエイターとの交流場を設けている。外部のシナリオライター、実写や特撮関連の映画監督、CGデザイナーやアニメーター、ミュージシャンなどと交流し、ゲー

ム制作を行うフロアをクリエイティブセンター内に設置し、バーチャルシネマシリーズや次世代ハードへ向けてのマルチメディア作品を制作する体制を一挙に強化していく。

また、大鳥居に建設中の新社屋ビル1Fには、マルチメディアスタジオを設置。撮影や音響スタジオ、編集室などを整備し、CGによるモーションコントロールや画像エフェクトなど、ゲームに使われる実写動画やCG画面を作るための設備を万全に整える予定だ。さらに映像やサウンドのライブラリを作り各制作スタッフに貸し出せる体制を取るという。SOA（セガ・オブ・アメリカ）では、すでに昨年、マルチメディアスタジオを設立しSEGA-CDの「ジュラシック・パーク」などを開発中。国内もこうした動きが活発になってきたということだね。着々と新しい制作体制を固めるセガの新タイトルに期待したいものだ。



渋谷ウインズ（場外馬券売場）近くの好（？）立地条件のクリエイティブセンター。環境的にはすこぶるいい

◆こちらは5月時点での新社屋。まだ実は鉄骨がほとんどで、シートに包まれてたため、秘密基地っぽい



◀11月取材時の新社屋。4月完成を目指し、内装工事に入っている。マルチメディアスタジオはここにできるのだ



TOPICS2 通信を使った新たな分野にチャレンジ

マルチメディア時代に対応するノウハウ作りを進めているセガは、通信分野でも先陣を切って準備を行っている。アメリカで、4月に2大CATV会社（テレ・コミュニケーションズ、タイムワーナー社）と提携し、ソフト通信サービスの準備に入った他、最大の電話

A T & Tと共同開発した通信モデム「EDGE（エッジ）16」電話を介した対戦などが楽しめる。



会社A T & Tとも6月に提携した。一方国内では、2月にゲーム図書館が閉館されたものの、9月に郵政省が進めるCATV協議会のゲームソフト部門で主査企業となり、12月にCATVによるゲーム通信システムを発表。'94年の事業化に向けて、実験を開始している。



CATVからのゲームを受信し、保存しておくゲームレーバ。'94年中には実用化も

TOPICS3 提携やスポンサードで知名度アップ!

昨年より、ソニー、マクドナルド、トイザらスなどさまざまな形で業務提携を結んできたセガだが、'93年は広報・広告面でのスポンサーシップも積極的に導入。国内ではJリーグ、東京ドームの看板、海外ではF1と非常に効果的に目に付く形で企業名を露出した。商品のCMではなく、企業のイメージを売るこういったスポンサードは、ユーザーはもちろん、まったくゲームに興味のない人にさえ、確実にインパクトを与えたのではないだろうか。1年限りではなく、'94年も継続してやってもらいたい。



セガ・ヨーロッパのスポンサードしたウィリアムズはチーム優勝し、セガの知名度もぐっと上がった。



大言!!

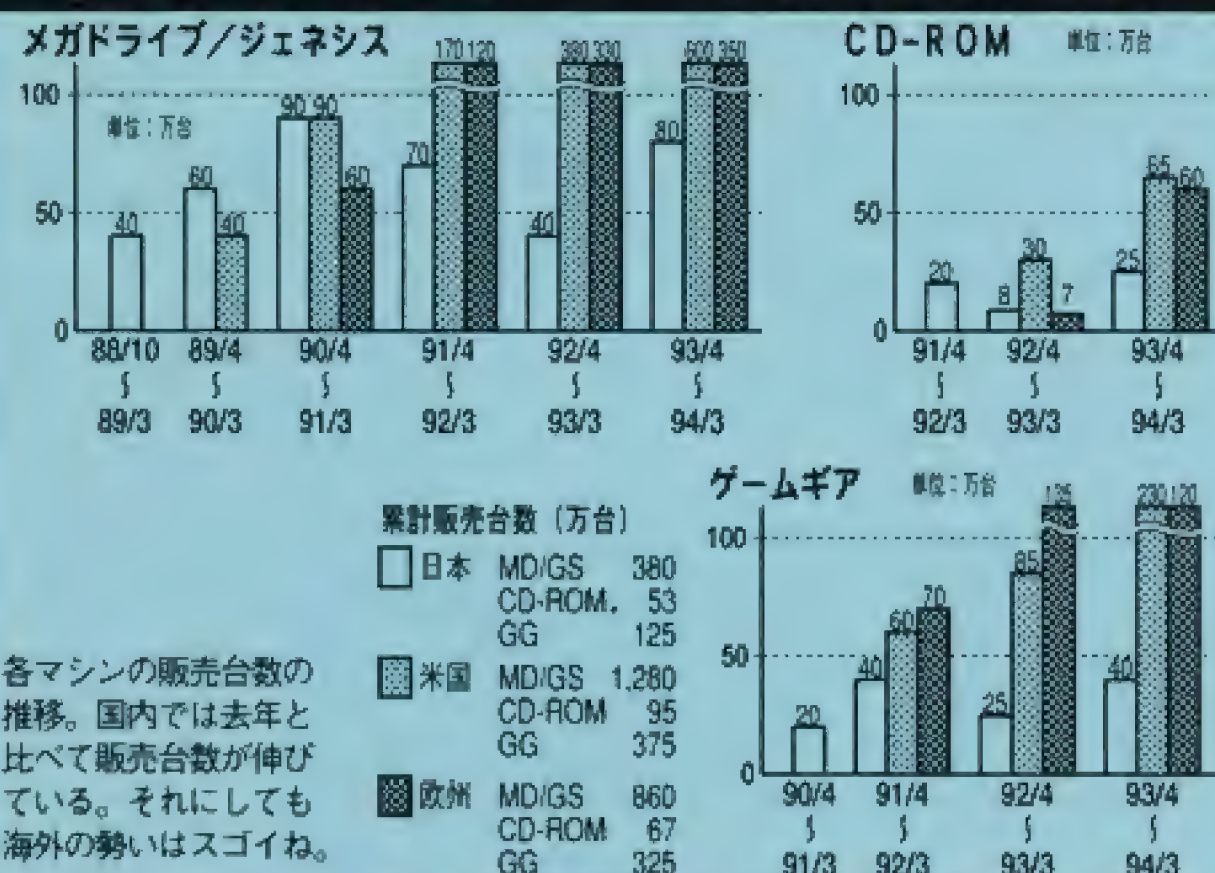
SEGA

'94年各ハードの見どころ!!

セガと言えば、家庭用ゲーム機だけでメガドラ、MEGA-CD、ゲームギアと3種類、しかもアーケードゲームや、アメリカでスーパーNESをも凌ぐ勢いのGENESIS (アメリカ版メガドラ) などの海外ソフトもあり、懐の深いハード&ソフトの構成が特徴だね。来年、秋には次世代ハードも発売されて、よりにぎやかな展開になるだろうが、とりあえずこのコーナーでは、既存の各ハード別にセガの担当の方に'94年の展望を聞いてみたぞ。BEメガの予想だと、来年は少数精鋭の大作と、相変わらず好調な海外の動きに合わせて海外作品が、かなりのペースで国内でも発売されると見ているんだが、いかがなもんだらうか?

ちなみに下の図は、各家庭ゲームマシンの販売台数の推移だ。国内では、メガドライブ2やMEGA-CD2を投入したためか、低迷した'92年に比べハードの販売台数も上向いているようだ。今後、次世代ハードの影響が、どう出るか興味深いところだ。それにしても、いつもながら海外、特にアメリカ市場の好調さには、目を奪われるね。

これがセガのハード別普及台数



'94メガドライブはこうなる!?

- ・来年前半の目標は?
今年同様、これからメガドライブを買っても決して後悔しないような質の高いソフトをラインナップ目指します。乞うご期待!
- ・来年前半、一番力を入れているジャンル、作品は?
「バーチャ・レーシング」、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」
- ・その作品のPRポイントは?
言わずと知れたセガの両雄。グラフィック、演出、サウンド、そしてスピード、すべてが1級品。
- ・隠し玉的な作品は?
RPGの超大作を春頃に1本。これまでのシリーズではなく完全

オリジナルで、セガのRPGとしては今までとはまったく違うタイプなので期待してください。
・読者へのメッセージを一言
MDの能力を目いっぱい引き出したソフトがいっぱいで担当はうれしい悲鳴。MDを持っていれば良かったと思ってもらえると思います。



メガドライブ初のDSP搭載のソフト「VR」は超期待作

'94年MEGA-CDはこうなる!?

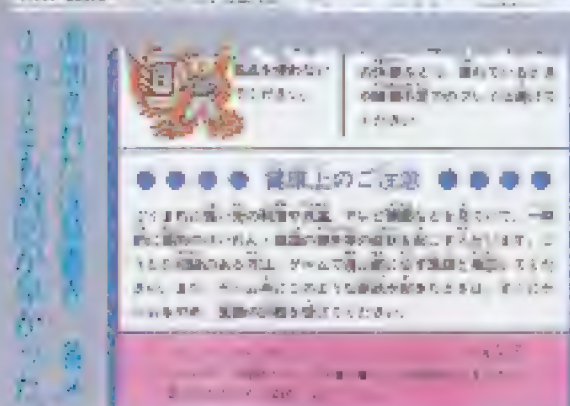
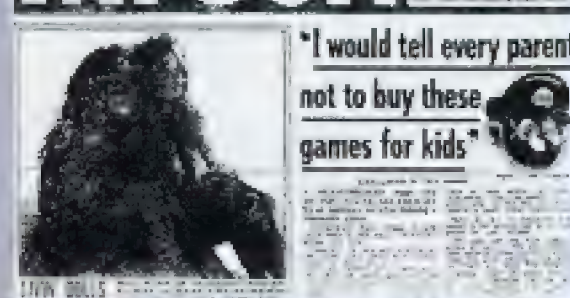
- ・来年前半の目標は?
年末に発売された「ナイトトラップ」「夢見館の物語」のようなゲームの再先端を見つめるようなソフトが続々と登場!
- ・来年前半一番力を入れているジャンル、作品は?
「ロードス島戦記」「AX101」「ヘブンリィ・シンフォニー」
- ・その作品のPRポイントは?
CD-ROMの特性を生かした超大作。必ず納得いくで仕上がっています。
- ・隠し玉的な作品は?
あります! (お楽しみに)
- ・読者へのメッセージを一言
話題作を次々に出し、みなさんのご期待に応えるようガンバります。



フル画面実写動画の「ヘブンリィ・シンフォニー」

TOPICS4

好調のゲーム業界に数々のバッシング

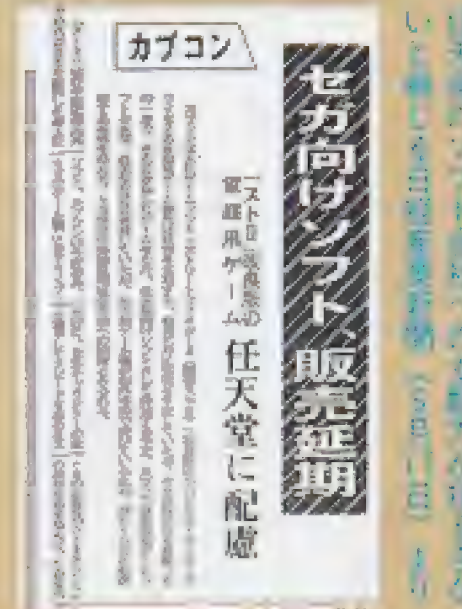


景気が低迷する中で、ゲーム業界は衰えを見せず、セガの社名も経済面を飾ることが多かったが、一方でテレビゲームに対する中傷的な報道も相次いだ。年明け早々、「テレビゲームがてんかんを引き起こす」と、国内のマスコミが過剰反応し、一部では「ゲームをしすぎるとてんかんで死ぬ」という誤解まで生じてしまった。また、9月にはイギリスの大衆紙が、「セガが発売を予定しているバーチャルリアリティゲームシステム(LCDを内蔵したゴーグル)は、視力障害などを起こすという研究結果が出た」と報道。しかしこの段階では製品はおろか、試作機もなく「事実無根で迷惑な話」(セガ広報)だった。市場が大きくなったとは言え、社会的な理解はまだこれからと言えそうだ。

TOPICS5

カプコン参入第1弾はストIIダッシュだったが……

何と言っても、今年の春を飾った最も大きなニュースがカプコン参入だった。3月11日にセガよりプレス向けにリリースされたカプコン参入第1弾「ストIIダッシュ」の当初の発売予定は6月。しかし、諸事情により9月へと延期を余儀なくされた。この一件は業界、ユーザーに波紋を呼び、新聞などでは「任天堂に配慮」と断定口調で書かれる始末である。
結局は24Mへの容量アップ、新モードの追加のため再開発期間を置いたとのことだが、「ダッシュプラス」のクオリティで6月に発売されていれば、メガドライブ2の販売台数、普及にもかなり影響を与えただろう。カプコンには第2弾、第3弾のさらなる優良ソフトを期待したいところだ。



'94年ゲームギアはこうなる!?

・来年前半の目標は?

今年の年末に引き続き、GG旋風が吹き荒れます。

・来年前半一番力を入れているジャンル、作品は?

(ジャンル)

アクション、ドライブ。

(作品)

「ソニック・ドリフト」(仮)

・その作品のPRポイントは?

ゲームのクオリティは、GG史上最高のできばえ。

今までのソニックシリーズには、ない魅力が満載です。

・隠し玉的な作品は?

特にありません。

・読者へのメッセージを一言

年末に続き「ソニック・ドリフト(仮)」「剣勇伝説YAIBA」「女神転生外伝 ラストバイブル」と言った期待作が続々と登場します。ぜひ、ご期待ください。



「ソニック・ドリフト」も期待

'94アーケードゲームはこうなる!?

・来年前半の目標は?

'93年末より、強力に推進する、業務用初、3D・CG格闘技「バーチャ・ファイター」の世界的大ヒットを目指します。

・来年前半一番力を入れているジャンル、作品は?

当社は、ゲームファンやカップル、ファミリーなどオールター

ゲットを対象に、マシン開発をしていますので、ビデオゲーム、体感、プライズ、メダルゲームすべてに力を入れます。

・その作品のPRポイントは?

世界初、日本初、業務用初など新しい技術を駆使した話題性のあるものや、家庭では味わうことのできない高性能で多人数プレイ可能なゲームです。

・読者へのメッセージを一言

「インタラクティブ・エンターテインメント」を目標にマシンやアトラクションの開発に力を注いでいます。皆様を「アッと驚かすもの」を創造することがセガの仕事です。



「バーチャファイター」

TOPICS6

MODEL2も完成 先端を走るアーケード部門

業務用でトップレベルのセガは、8月に開催されたAMショーでもMODEL1を使った格闘ゲーム「バーチャファイター」、そしてアメリカの軍需関連会社マーティン・マリエッタ社との共同開発による最新CGボードを使った「デイトナ」を発表し、その技術力を見せつけた。他にも、5月発売の「アウト



MODEL2ボードは高速テクスチャマッピング機能を持ち、質感の高い表現が可能に。

ランナーズ」はISDN回線を利用、6月にはイギリスのWインダストリーズ社と業務用シミュレーション装置の開発で提携するなど、最先端の技術を常に取り込んでいる。

また今年はアミューズメント施設の出店も積極的に行い、各地のデパートやショッピングモールに、セガワールドがオープンしている。



横浜八景島にオープンした大型AM施設

'94海外セガ・ソフトはこうなる!?

・来年前半力を入れているジャンル、作品は?

【GENESIS】

特にスポーツ。サッカー、テニス、野球、バスケット、ゴルフで1本ずつを予定。中でもメジャーリーグ選手協会公認ライセンスの「WORLD SERIES BASEBALL」は、入れ込み度120%の迫力あるゲームに仕上がっています。またスポーツゲームのみならず、幅広いジャンルでバランスの取れたラインナップ作りをしています。また低年齢層(4~6歳)をターゲットとしたKIDSジャンルにも力を入れています。

【SEGA-CD】

実写取り込みのスポーツもの、「VIDEO BASEBALL」(仮題)、「NFL GREATEST TEAM」を発売。実在の選手が、実写取り込みでスクリーン狭しと暴れまわる、シュミレーション要素の高いゲームです。その他、有名ラップ・ミュージシャンをフィーチャーしたゲームを企画。また今年IBM PCでヒットした有名ホラー・アドベンチャーの移植を予定しています。

【GG】

93年春GENESISで大ヒットを飛ばしたアクションゲーム「X-MEN」、ディズニータイトルを1~2本来春発売予定。また、GENESIS SEGA-CD同様「NBA BASKETBALL」「NFL FOOTBALL」を発売します。また、大人が手軽に移動中に遊べる、ポーカー、ブラックジャックなどをゲーム化し、マーケッ

トの裾野を広げようと考えています。

各ハードとも海外、特にアメリカ市場では、スポーツものが大きなウェイトを占めラインナップの柱を担っています。もう1つの柱として有名キャラクターを使ったタイトルを準備しています。また、昨年からの主流である格闘ものも、数を絞って質の良いものだけを提供していきます。海外市場に限らず、「SOMETHING NEW」をユーザーは常に求めており、いずれのタイトルにもその点を主眼において鋭意開発しています。

・読者へのメッセージを一言。

もし真のインタラクティブ・エンターテインメントを求めるならば、セガに期待してほしい。「アラジン」でお見せした、フルアニメーションに代表される革新的な技術、スポーツ、アクションの分野での強力なライセンスタイトル、CDにおける画像取り込みのリアル・アクション・ビデオゲームの数々など、常にプレイヤーをあっと言わせる楽しいゲームを送り出すセガは、これからのマルチメディア時代に先駆けて、お客様に新しいビデオゲームをお見せします。



本場はここ、スポーツゲームが、さらに充実か?

TOPICS7

ハイテク玩具で広がるセガの裾野

セガのもう1つの柱、玩具事業。'93年はここでも、お得意のハイテク技術がふんだんに生かされた商品が多数開発され、セガという会社に関心する消費者が増加した。中でも1月に登場した「ロックオン」は、銃撃戦のバーチャル体験が楽しめることで、20代以上の層にも

話題になったほか、6月に発売された「キッズコンピュータPICO(ピコ)」は、タッチペンを使って対話学習ができるという本格的な知育教育玩具で、ヤングファミリーが注目。こうしたエントリーマシンから、メガドラに入って来てくれることも期待しよう。



50以上の射撃目標をもつロックオン。個別回路があるからチームバトルが可能だ



PICOはC言語にメガドラと同じ68000を搭載し、多様な機能を搭載した、知的な知育玩具だ

セガ、ソニー、任天堂……

'94年末は次世代ゲーム機が大激突!!

次々に名乗りを上げた ハイ・スペックマシンたち

8ビット、そして16ビットと進化してきた家庭用マシンが、新たな次元にステップアップ。来年以降、国内でも姿を現す次世代ハードをまとめて紹介。はたしてどのマシンがイニシアティブを取るのか!?

セガ SATURN(仮)

メガドライブユーザーにとって最も気になる次世代機「SATURN(サターン)」(仮)は、日立、ならびに日本ビクター、ヤマハとの技術提携によって開発中だ。メインCPUに画像処理に優れた日立製32ビットRISCを採用、他にDSPなど計7つのプロセッサが並列・分散処理をすることで64ビット機相当のスペックを持ち、1,677万色のフルカラーに加え、3

万ポリゴン/secやテクスチャマッピングといった高度な3DCG表現を可能にしている。ソフト供給はカートリッジと、磁性帯部分に書き込みが可能なCD-ROMが検討されているようだ。

この他、ワイドビジョンへの対応、さらにセガの次期業務用基板とのCPU共有化で、新作を忠実に移植できる点などが他社にはない特徴と言える。

正式発表はまだだが、価格は50,000円以下になる見込

みで、1月のCESでは、モックアップの展示があるようだし、6月のおもちゃショーでは試作機の一般公開がありそうぞ。

同時発売ソフトには、アーケードに登場したばかりの「バーチャファイター」も?



10月の時点で予想した次世代機の外観。仕様に関しては現在も最終的な調整が行われているようで、正式なスペック公開や画面写真の公開が待たれる。



ソニー PS-X(仮)

「PS-X」(仮)はメインCPUにソニーが開発した32ビットRISC「R3000A」を採用。これに画像処理用、データ伸張用などのプロセッサを132MBのバスでつなぎ、「精度よりもスピードを優先した」(ソニー開発陣)ことで、秒間36万ポリゴンの3DCG処理やパッド操作に対してのリアル・レスポンスを実現するという。音源は生音なみのサウンドを再現できる24chのADPCM。'94年末までに、この性能で50,000円以下の価格を予定。セガには手ごわい相手になりそうだ。

試作機のデモ画面。自社開発の他、ナムコやコナミなどの有力メーカーも参入を決定した



パナソニック R・E・A・L

RISCチップ搭載型次世代マシンのトップを切って登場したパナソニック(松下)のR・E・A・L(リアル)。すでにアメリカでは10



次々に登場する次世代機にも「3DOは進化し続ける」(ホーキンス3DO社社長)と余裕

月から販売を開始、日本でも4月ごろ発売される。このハードはエレクトロニック・アーツ(EA)やタイム・ワーナー、それに松下などの出資によって設立された3DO社の提唱する規格に基づいている。特徴は32ビットRISCとグラフィック処理専用チップによる高速3DCG処理、倍速CD-ROMドライブの採用、フォトCD対応などだ。

任天堂

シリコン・グラフィックス社との提携によって64ビットRISCマシンを開発中の任天堂。この「プロジェクト・リアリティ」による新ハードはフルカラー画像の高速処理が可能で、価格は25,000円程度という以外詳細は不明だが、'94年11月に試作機発表を予定している。



9月の初心会で次世代機構想を発表した任天堂の山内社長。実現すればかなりのマシンだ

NEC

94年末に発売を予定しているNECの次世代機は、同社のオリジナル32ビットRISCチップ「V810」と、ハドソンが開発した画像処理用高速ビデオプロセッサボードを採用。1,677万色の自然画表示や、デジタル画像処理能力を持つ。

レーザーアクティブのOEM機やDuORで販路の強化を図っている日電HEだが、新ハードには互換性がない。



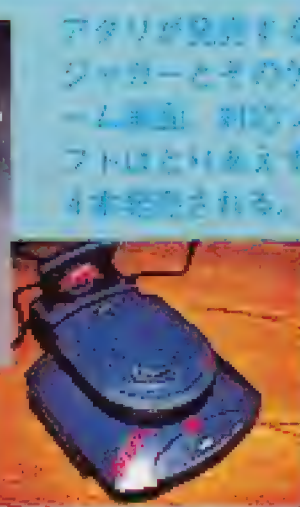
海外でも新機種が

この他、海外でも新たなハードが登場している。アミガがモトローラ68020を採用した「アミガCD32」をイギリスで発売。またビデオゲーム

の草分け、アタリも64ビットプロセッサを搭載した「ジャガー」をアメリカで発売する。同梱ソフトが1本付いて、価格は249ドル。'94年のゲーム市場は各社が入り乱れた激しい争いになりそうだ。



アミガが発売したCD32。価格は50,000円程度だが、日本上陸はなさそうだ。



MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクをひと足お先に紹介します

P113	夢見館の物語
P116	AX101
P116	ロードス島戦記
P117	いしいひさいちの大政界
P118	マイクロコズム
P119	ダンジョン・マスター2
P122	オルゴール
P124	アルシャーク
P126	戦国伝承
P127	バトルファンタジー
P128	真・女神転生
P130	うる星やつら

夢見館の物語

祝! '93マルチメディアグランプリ奨励賞

セガ/12月17日発売/7,800円/VRC

完成度ゲージ

100%

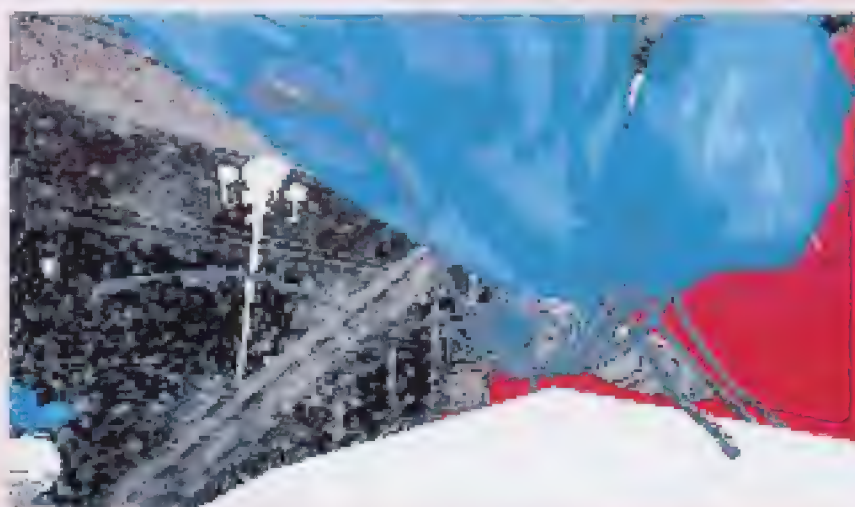
1人プレイのみ

“視点”を重視し、極限まで現実性を高めた「夢見館の物語」。発売までもうすぐ! MEGA-CDの未来が見れるぞ。

美しく寂しげに舞う湖水色の蝶
現世を去りし者たちの姿である
もしも生まれ変われるとしたら
貴方なら……どうしますか?

従来のアドベンチャーゲームとは、一線^{かく}を画している「夢見館の物語」。自分(子供)の視点で物を見て、音や声もすべて自分の耳で確認する。加えて、CGで描かれたリアルな映像。あたかも、自分がモニターの中に入り込み、その不思議な館内を探索しているような気分になる。このゲームは、そんな仮想現実の世界を我々に楽しませてくれる作品なのだ。

今回はいよいよ館内の雰囲気を紹介するが、しょせん、実際に見なければ、このゲームの凄さはわからないだろう。よって、最後に確認するのは各々の眼であることを忘れずに…。

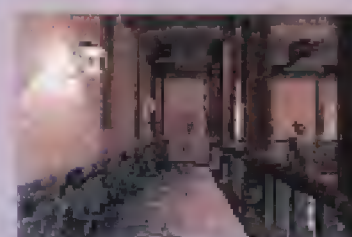


操作はこれだけ!

メインは十字キー。ボタンはほとんど使用しない。
SIMPLE IS BEST とはまさにこのこと。

移動

十字キーの上で、進行方向に移動。左右、下でそれぞれ進行方向の向きを変える。



調査

調べたい位置で十字キーの上を押す。アイテム取得も同時に行う。



使用

Aボタンでアイテム選択。Bボタンでキャンセル。Cボタンでアイテム使用だ。



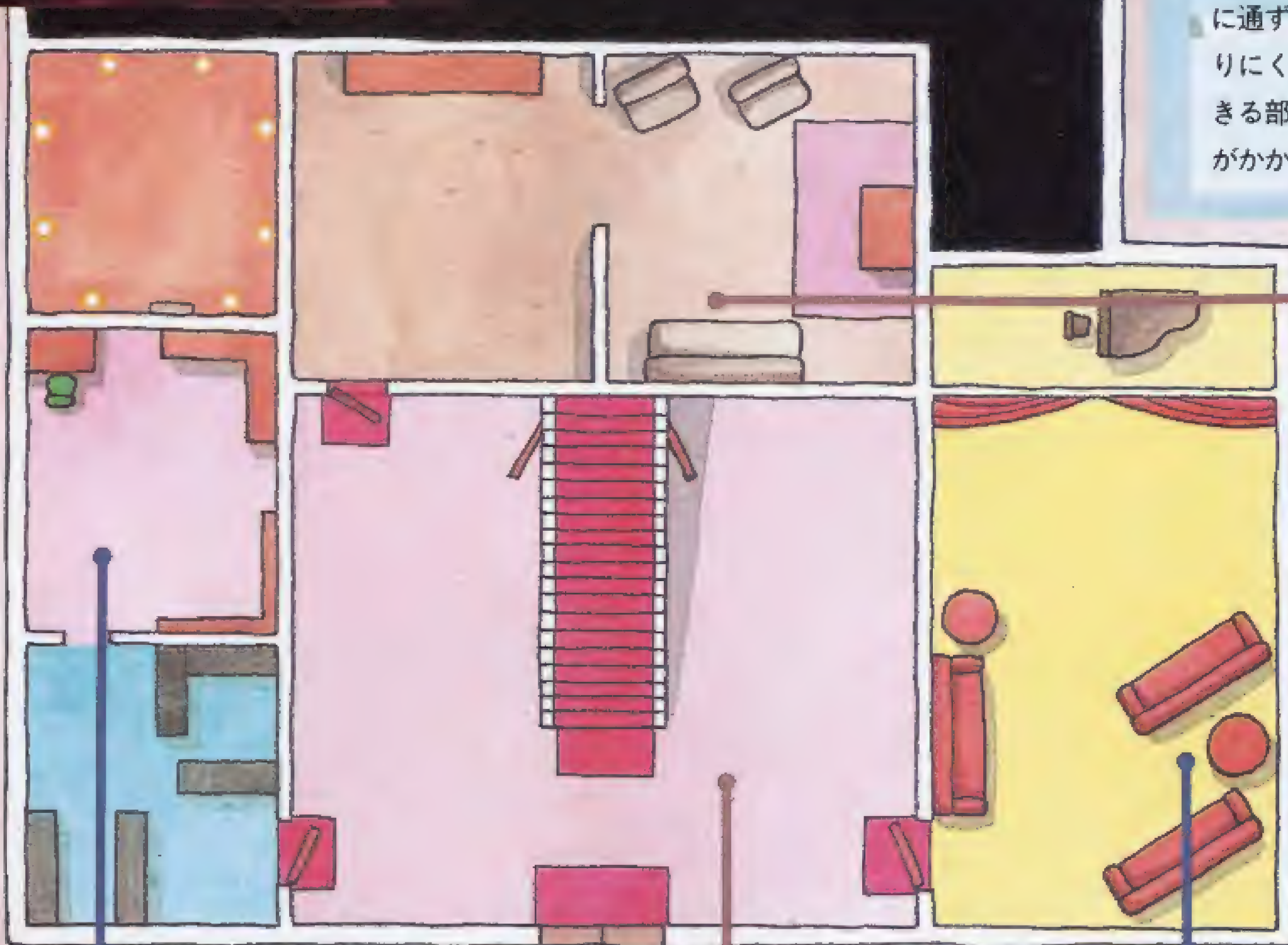
STORY

ある満月の晩……兄妹は、不思議な蝶に出会った。その姿に魅せられた妹は、蝶に誘われるがまま、夜の森の中へと消えてしまった。そして兄もまた、妹の後を追った。しばらくして、少年の目に映った物は……。月の光を浴びて浮かび上がった見知らぬ館であった。光る蝶が舞う夜、悪魔が人を蝶の姿に変えてしまう。満月の晩にまつわる伝説を少年は思い出した。もしかすると妹はこの館に……。まさか蝶に!?

そして、少年の姿は
夢見館の中へと吸い込まれていくのであった……

1F

ゲームは中央にあるホールよりスタートする。ホールには2階へ上がる階段のほか、各部屋に通ずる扉がある。また、マップ上ではわかりにくいですが、階段の下には小さな通り抜けできる部屋もある。なお、部屋の扉の中には鍵がかかっているものもあるぞ。



談話室



木目調の造りが、部屋を訪れた者に安堵感を与えてくれる。入口の正面には戸棚、部屋の奥には洋酒の置いてあるサイドテーブルや、今は使われていないのか火の気のない暖炉などがある。



書斎・標本室



蝶の標本と書物が置かれている部屋。この部屋にいる蝶は初老の男性で、蝶に取りつかれた人間嫌いのコレクターのようだ。この場所へは、ある特別な方法で来ることになる。



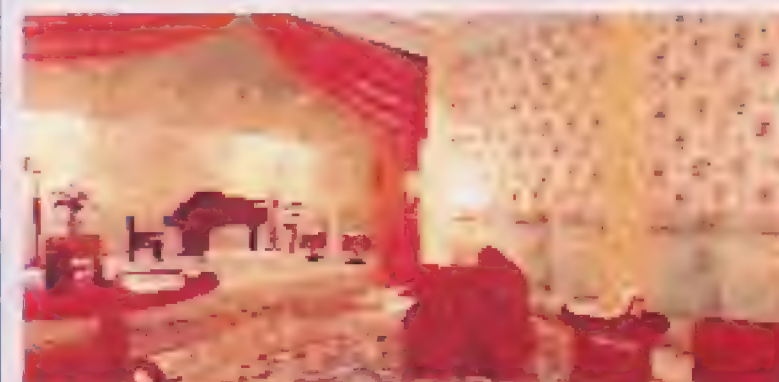
ホール



玄関に通じている、館の中心的スペース。階段近くのハンガーには、妹の帽子が掛けられている。また、階段脇に大時計があり、自分のいる位置により、カチコチの音量が変化していく。



音楽室



上品さが漂う部屋。室内にはフルートや数枚の楽譜、肖像画などがある。また部屋の奥にある小ステージには、グランドピアノが置かれている。ここにいる蝶はやさしい女性の蝶だ。



そして……

上で紹介した以外にも、謎に包まれた場所はまだまだある。それらの一部をここで紹介しよう。ここに登場する場所は、どれも物語の核心に迫る、重要なポイントだ。



この場所は、物語の核心に迫る、重要なポイントだ。



この場所は、物語の核心に迫る、重要なポイントだ。



この場所は、物語の核心に迫る、重要なポイントだ。

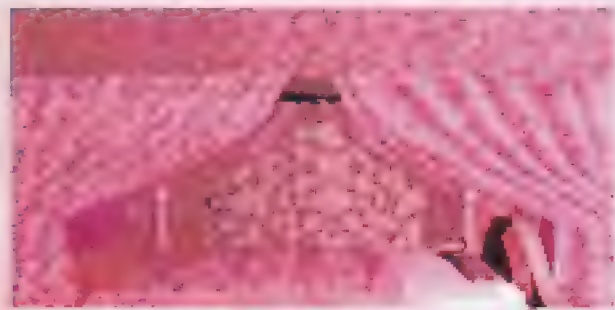
2F

ホールから吹抜けになっているが、構造的には1階とさほど変わりはない。部屋数は3つで、他には部屋と部屋をつなぐ廊下があるのみだ。廊下には手摺^{てすり}が設けられており、手摺越しに下を覗くのも面白いだろう。また、この階にも鍵のかかっている部屋がある。

少女の寝室



ピンクと白を基調とした、甘い砂糖菓子のような部屋。テーブルにはお茶の用意がされており、部屋の奥には寝室がある。この部屋の蝶は、ちょっと小悪魔的な感じのする、明るい蝶だ。

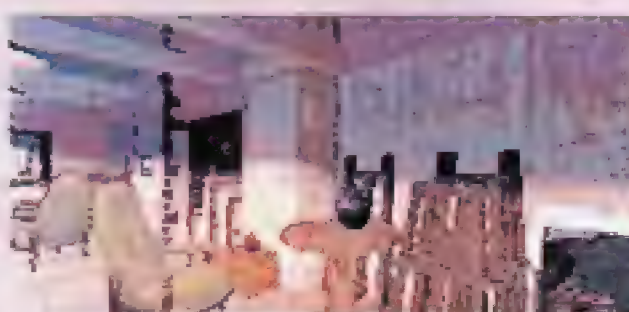


画家の部屋

他の部屋に比べ、わりと簡素な造りの部屋。部屋の中には数脚のソファやイーゼルなどが置かれている。この部屋には親切な青年の蝶がいて、主人公に助言を与えてくれる。また人間だった頃、主に絵の勉強をしていたらしく、壁や机の周りには数点の風景画が飾られている。ただし、1点だけ抽象画らしきものが飾られているのが興味深い。



イーゼルには描きかけと思われる絵が。彼はどうして蝶になる道を選んだのだろうか？



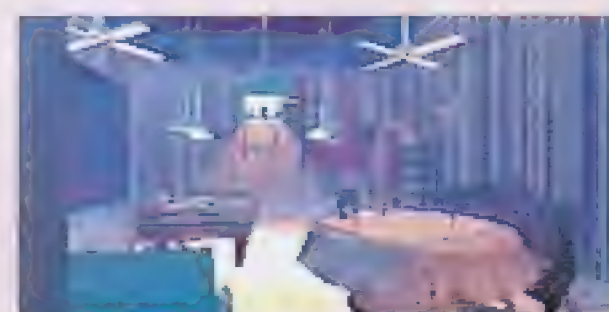
何かをあざ笑っているかのような、奇妙な絵画。これは誰が描いたのであろう？

遊戯室

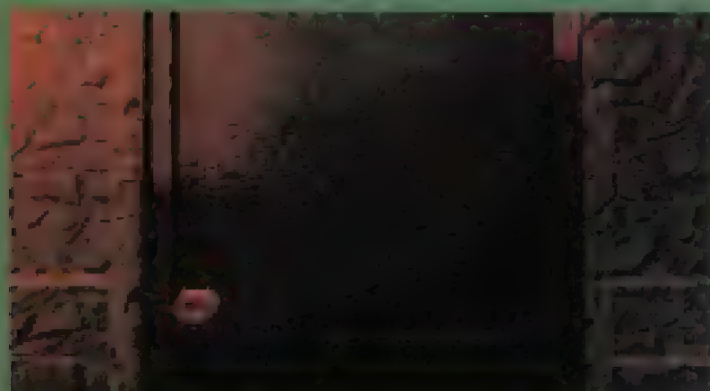
ビリヤードやダーツ、テーブルの上ではポーカーなどが楽しめるようになっており、部屋の奥にはホームバーらしきものもある。この部屋にいる蝶は、年配の女性。少々口は悪いが、少年を温かく見守ってくれているようだ。また、この部屋にはゲーム進行のヒントを教えてくれる何かがあるので、迷ったらここへ来るようにしよう。



ライティングされている額縁。何か特別な意味でもあるのだろうか？



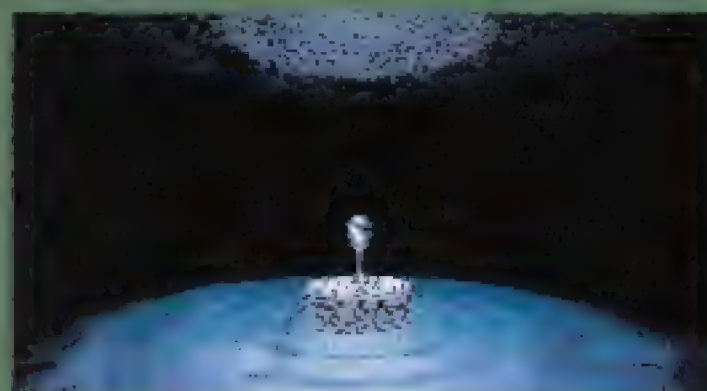
ダーツには何本かの矢が刺さっている。何か規則的に並んでいるように見えるが…



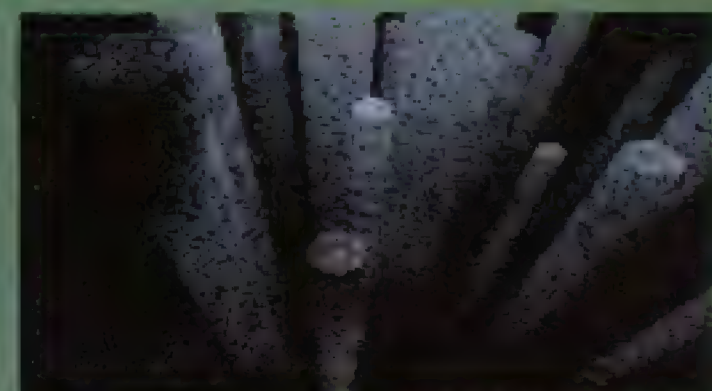
この部屋の隅には何か待っているのだろうか？ 主人公の探し求める蝶が？ それとも…？



もしや花がいくつかの花瓶に飾られている。蝶のまは賢い。この部屋は誰の部屋なのだろう？



中央に台のようなものが見える。そしてそれを取り囲むようにして水が溢れ出している。



足元に石の柱らしきものか壁か並ぶ不思議な場所。随分この世の次元とは違う場所のようだ。

AX101

時代はバーチャルウツ!

セガ/3月発売予定/価格未定/VRC

完成度ゲージ  60% 1人プレイのみ

ゲーム内容もグラフィックも大充実の3Dシューティング。CGオタクなら、絶対にチェックしておきたい。

インタラクティブ3Dシューティング、ついに登場!!

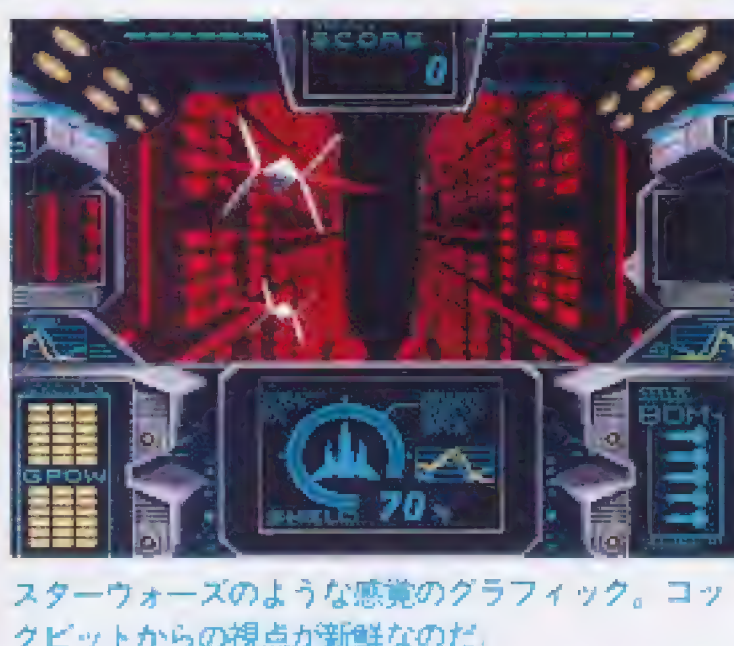
最新の3D技術を駆使した3Dシューティングが、MEGA-CDに登場! 戦闘機のコックピットから、という設定の視点は、臨場感バッチリなのだ。また、ゲーム画面のみならず、ビジュアルシーンにもかなりの比重が置かれている点も注目。バリバリにモーフィングするアニメーションは、圧巻なのだ。

タイトルの「AX101」というのは、宇宙生命体プリズムからもらう最終兵器の名前のこと。キミは自機に乗りこんで、ゲルザ星人という機械生命体の地球侵攻を食い止めるのが、ゲームの目的だ。宇宙をはじめ、雪原や火星のような惑星など、さまざまなステージがキミの挑戦を待っているぞ。



切り立った雪壁の中を進む。自機は自機操縦だからぶつかる心配はないのだ。

方向キーで照準を動かして、敵戦闘機を狙え! 火星のような惑星での戦いだ。



スターウォーズのような感覚のグラフィック。コックピットからの視点が新鮮なのだ。



ロードス島戦記

人気テーブルトークをMEGA-CDで

セガ/3月発売予定/価格未定/RPG

完成度ゲージ  30% 1人プレイのみ

待望のゲーム画面がついに公開! ロードス島フリークをうならせる、高度なグラフィックに注目してほしい。

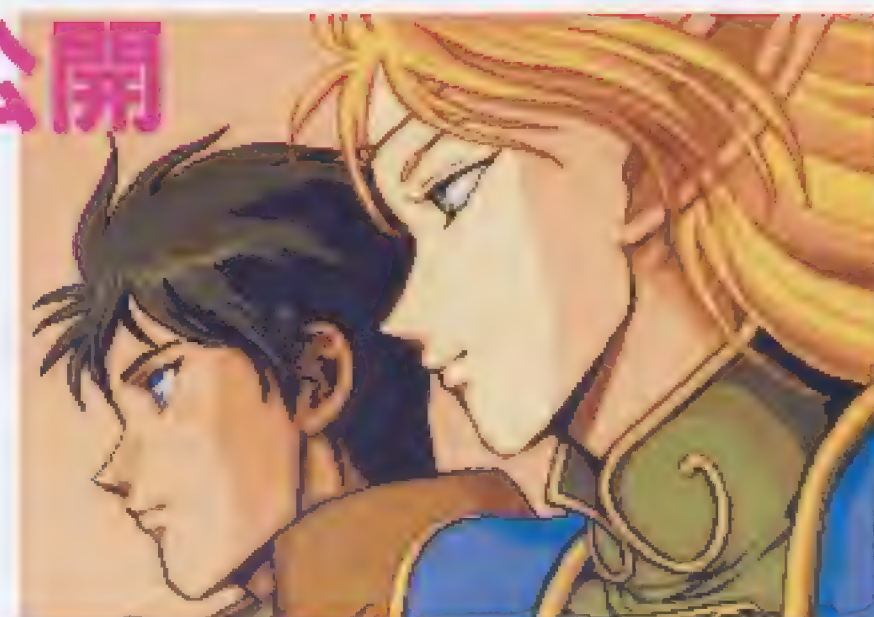
期待の人気RPG、ゲーム画面 初公開

雑誌「コンプティーク」に連載されていた人気テーブルトークのMEGA-CD版の続報だ。今月は、なんとゲーム画面を初公開!

MEGA-CD版「ロードス島戦記」のジャンルはRPGとなっているけれど、ゲーム画面を見るかぎり、シミュレーション色が色濃く打ち出されているようだ。

また、街の全景を見渡すグラフィックが羊皮紙のように描かれていたり、ワールドマップがセピア調に統一されているあたり、ワザアリ、という感じがするね。

もちろん、オープニングやイベント時の美しいアニメーションはCDならではの。千葉麗子ちゃんが声優として参加するから、麗子ファンにとっても期待の1本となるはずだ。



オープニングのビジュアル。アニメーションしまくり、というわけではないけれど、なかなかいい雰囲気なのだ。



これがロードス島のワールドマップだ!!



街の中では、情報収集などができる。休息をとりたいときは、ここで休む。

ちょっと休んで行こう
LP・MP回復



戦闘は、リアルタイムで進められていくのだ。

セガ/1月28日発売/7,800円/SLG

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

政治改革法案がまとまるにつれ、このゲームも完成に近づいてきた。今回は第1部・陣笠編の導入部を紹介しちゃおう。

いしいひさいちの大政界

神様の命令じゃ断れませんねえ



その日、神様からのお告げにより政界に入る若者がひとり……

私は神様から、
汝、其身に天命を授けし
国田会一郎という男を授け、
志を奮て、国の民を救えよ
と、命ぜられた。聞かぬ
は、断れずしよ



聞いてないよ

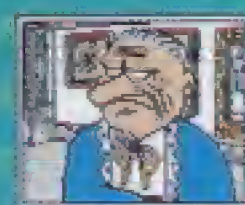
ある日、私がMEGA-CDのスイッチを入れると、神のお告げが聞こえてきた。「あなたは1万人目のラッキーナイスマンに選ばれました！ 輪廻が5つも飛んじやうなど、死後の人生がバラ色になる特典がいっぱいです！ でも、特典を受けるためには、ある義務を果たしてもらわないと。それは、実業家の国田会一郎さんを、このイッポン国の総理大臣にすることです」

かつてイエス様やヒトラーにも課せられたという「義務」が、単なるいちゲーマーである私の身に突然降り掛かってきた。私はなんとか国田会一郎なる人物を捜し出し、その大先輩である徳川老人に指南を受けながら、政治家の秘書としての一步を踏み出すことになったのだった……。

国田会一郎

二人で、このイッポン国の政界を立
回すんだ。
いっしょに動いてくれるか。

国田の大先輩、政治活動のイロハ
を手取り足取り教えてくれる老人。



徳川老人

※二人は国会議員を目指してあ
るから、選挙活動にあたり、
初めには黙ってなければ。

大政界

第1部・陣笠編～実業家を国会議員に押し上げろ～

徳川老人が言うことには、総理になるには国会議員にならなければならない、そして国会議員になるには、まず県知事にならなければならないとのこと。私はこの第1部・陣笠編で、単なる実業家の国田を県知事にまで押し上げなければならない。

県知事になるとひとくちに言ってもたいへんだ。まずは村長、そして市議、市長、県議と、

たくさんのステップを踏まなければならない。手始めに村長になるといっても、人脈も資金も経験もさほどない実業家の国田が、選挙に当選する見込みもない。

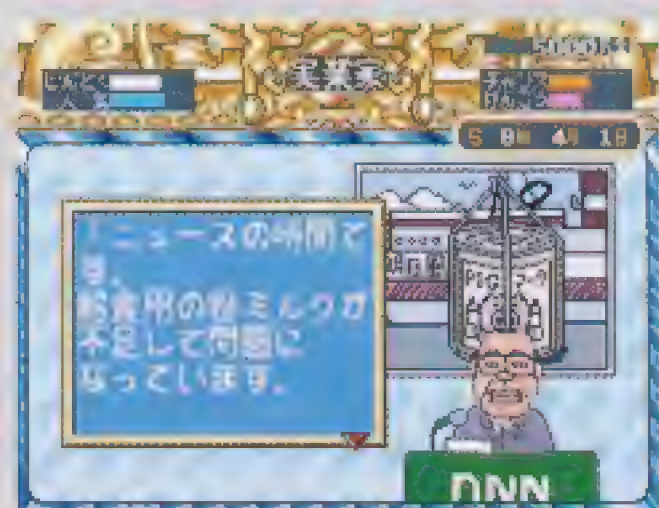
人脈を広げるためには、地域での政治活動を進めていくしかないだろう。そこで私はテレビを視聴し、この地区で問題になっていることをいろいろと調べた。この問題をひとつ

ひとつ解決していくのが当面の目的だ。いずれの問題も切迫したものだし、選挙も近づいているし、のんびりしてはいられないぞ！

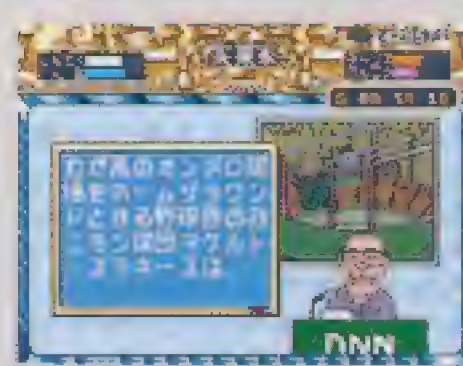
陣笠編

政治活動
いよいよ
スタート!

まずテレビを見る



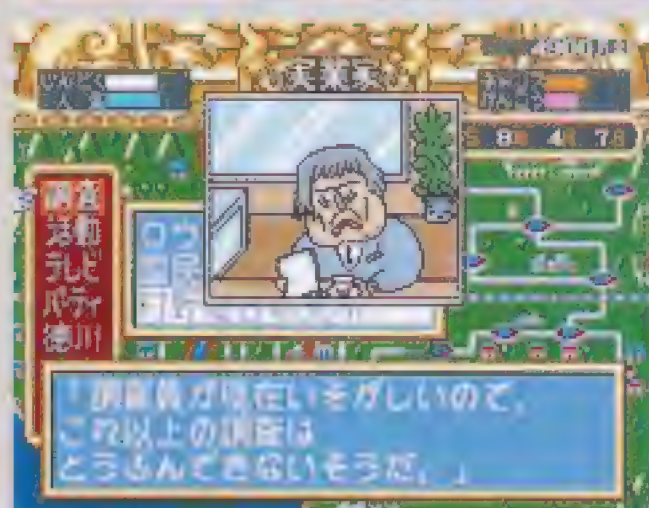
テレビを見ると、その地区で持ち
上がっている問題がいろいろとわ
かる。この問題も、一定の期間ま
でに解決しなければならぬ。



村への新幹線の建設は、
もっとも政治活動らしい
トピックのひとつだ。

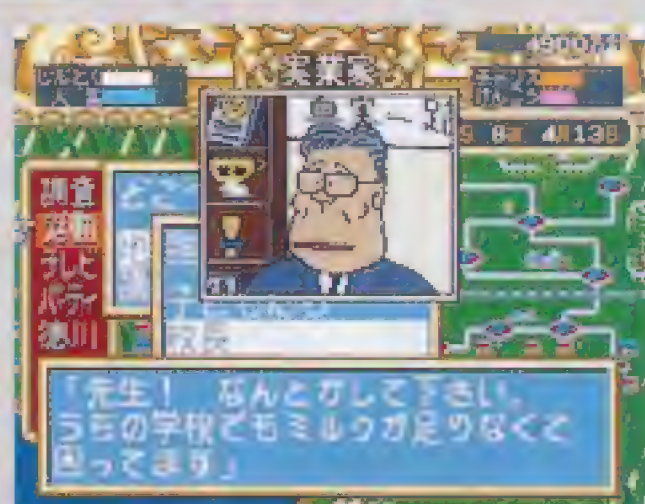
地元は利便を強化するた
めに、大型開発を推進し
よう。なんて活動もある。

そして動き回る



活動内容を決めたら、まずは関係
所や選挙事務所へ、調査を依頼
する。この問題は誰に働きかけ
ればいいのかとわかってくる。

調査が終わった後、関係各位を
ねまいて「活動」開始だ。よく調
査しておかないと、せっかくの活
動もカラブリに終わってしまう。



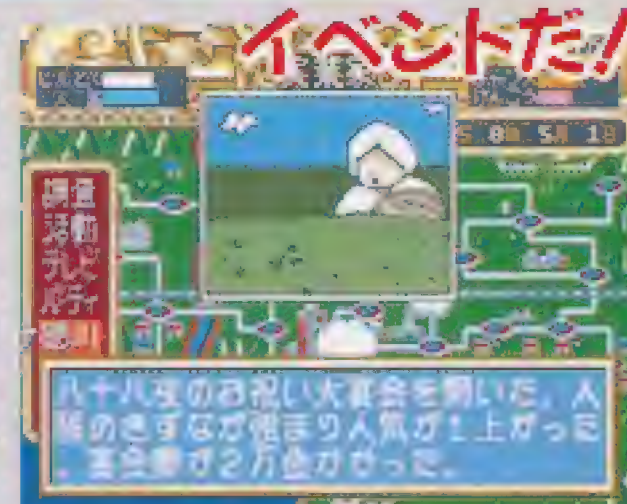
「先生！ なんとかして下さい。
うちの学校でもミルカが足りなくて
困ってます」

たまには息を抜く



活動中に徳川老人を訪ねると、ヒ
ントを与えてくれるだけでなく、
驚くし引かせてくれる。当たら
ば政治資金がカンパリだ！

イベントだ!



八十八歳の祝賀大会を開いた。人
脈のきずなが倍々人気が上がった。
賞金も2万円がわった。

マイクロコズム

体の中って…何かキレイ!

ビクターエンタテインメント/1月発売予定/8,800円/SHT

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

あの、のっぺりした社長とは思えないほど、人間の体内ってキレイ。社長も意外と節制しているのかもしれないけどね。

ステージ1をちゃんと紹介しますね

前号から本格的に紹介し始めたこのゲーム。今回はストーリーとその構成、ビジュアルを中心に公開したけど、今回はステージ1を中心に、今まで見せられなかったウネウネモグモグの敵や、ステージ後のビジュアルをちょいとお見せするぞ。社長の体に入ることになった社員くん^{しんきん}の心境を察してくれ。



GOGO
体内へ…

敵社アクションの
魔の手にかかった
サイバーテック社
社長 その内部へ



これが自機 ステージ1によつては乗り換えることもあるらしいが

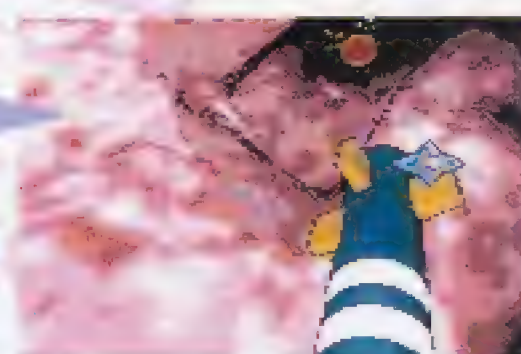
血管の中は不思議な敵でいっぱいなのだ

ステージ1は、腕の静脈^{じょうみく}。有人ナノマシンに乗り込んだ社員は、病原体や敵ナノマシンを破壊しながら進んでゆく。パソコン版では、敵を多く撃ちもらしたり、ムダなショットをしたりすると社長の体に支障^{ししょう}をきたし、それ

だけでゲームオーバーだった。だが、このメガドラ版ではその制約がなくなり、純粋にシューティングとして楽しめるようになったのだ。実際プレイしていても、全部撃ち壊すのは不可能に近い。これはうれしい配慮^{はいりょ}だね。

ミサイル
かよ!!

静脈内でミサイルを撃つ。なんとも理解不可能な攻撃。あぶない!



メカなヤツも
いる

細菌の他にも、一目で人工的な敵とわかるヤツも登場。こいつらが悪さをしているのだ



甲虫形だが、これもナノマシンの一種だ。破壊



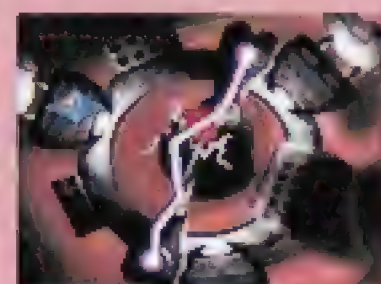
突進物がズガンとせり出してくる。チクチクと痛そうな攻撃。やめて

BOSS デストロイ・ザ・コア

ボスは、リング状に展開されたナノマシンだった。前回でも紹介したけど、コイツの攻撃は激しい。しかも、弱点のコアがパイプを上を動くのだ。強いぞ。

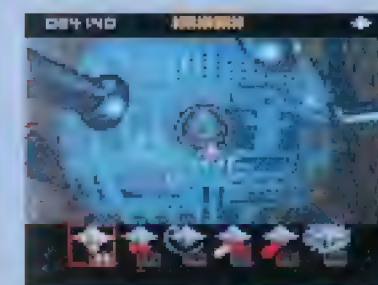


ホーミングミサイルを乱射してくる。怖いぞ!



コアを狙うと、防御のためプラズマが放電されるぞ

この先は……



ボスを倒した先にあるこの物体。ステーションだ。



どうやら自機を保護する施設のような。停泊した。



施設の通路内。この先には、一体何が? てことで。

この先は
次号で!
ご期待

マイクロアニメ

走馬燈
社員くん



ダンジョン・マスター2 スカルキープ

イナズマに当たって一発死とな……

ビクターエンタテインメント/3月発売予定/8,800円/RPG

完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

腹が減ったりのどが渴いた時は、人間も動物だってことを認識させられる。あんなモンスターを食ってしまうんだもの。

いつも時間は流れている。ゆっくり寝ているヒマはないぞ!

「ダンジョン・マスター」シリーズは、寝ている間でもモンスターに襲われたり、閉まる扉に挟まれてモンスターが死んでしまうなど、あらゆる状況においてリアルタイムな感覚を実現した3DRPGとして有名だ。

その「ダンジョン・マスター」の最新作がメガドライブにも登場することになった。今回の目的はサブタイトルにもついている「スカルキープ城」の中にある、壊れたマシンを修

理しに行くこと。すべての部品を修理した時に真の敵への道が開かれるということになっている。城内を含めたダンジョンは前作よりも若干小さくなったとはいえ、屋外もあるし、そのぶん内容を凝縮しているの、遊びごたえのほうはさらにアップしているといえる。ゲームの新たな特徴のほうは前号で紹介したので、今回はゲームの基本的なポイントをおさえて紹介していこう。



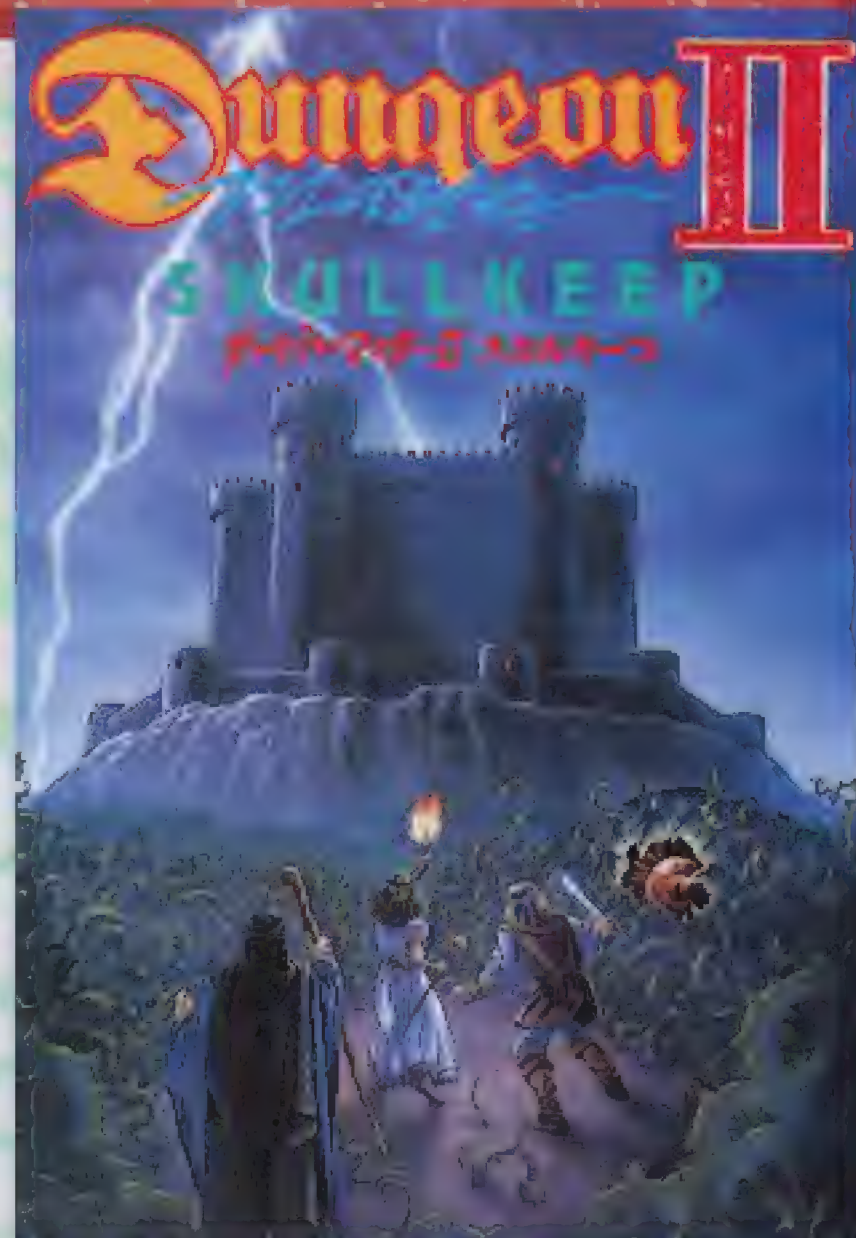
火のない暖炉があった。ここでファイアボールを使うと、火をつけることができるぞ。なんか暖かそうだね。



ダンジョンの入口にはロマンを感じずにはいられないのが人間というもののデースさあ、冒険へと旅立ちましょウ。



戦ったり歩いたりすると腹が減る。食料が水がなくなってしまうと死ぬから、しっかり補給しないとダメだよ。



ダンジョンがメインだけど、地上だってあるのだ!!

「ダンジョン・マスター」というタイトルが示しているように、フィールドのほとんどはダンジョンになっている。しかし、今回はいちおう地上(空の見える場所)もある。といっても、外は嵐のためあまりすがすがしい気分

ではない。さらに落雷が直撃したら即ゲームオーバーということもある。なんともはや。

テーブルの向こうに怪しい絵が…



テーブルの向こうにある絵を調べたいけどテーブルが邪魔で調べられない。どうする?

これはWhat? 石ウスがしら…

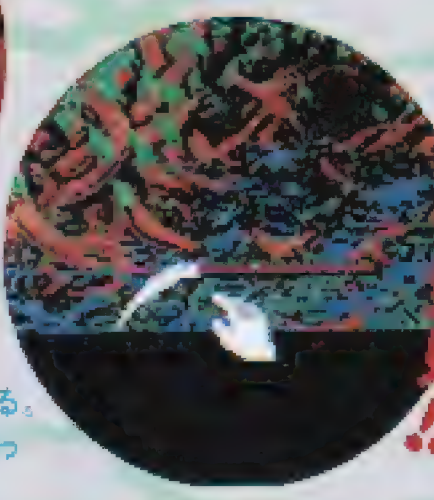


壁に流れる水の近くにある石ウスのようなモノ。これはいったいどんな意味があるのか?

アイテム発見!!



もちろん武器だって落ちている。まあ、普通はお店に行っても買ったり交換してもいいけどな。



武器発見!!

店はカンパニでわかる

武器屋

服屋



扉を開けるにはカギだよね

目の前に閉まった扉があるが、押しても引いても開かない。そこでカギが必要となる。カギはだいたいダンジョン内に落ちているのだが、扉の近くに落ちているからといって、その扉のカギであるとはいえない。拾ったら試しに開けてみるぐらいのことはやってみよう。



ここもカギ

鍵穴の正面からカギを入れるのは簡単なんだけど、横だと面倒。



やっぱりカギ

カギを開けた後でもボタンを押さないとドアは開かないよ。

腹が減ったらどうする？ モンスターを倒すのさっ!!

普通のRPGであれば、モンスターと戦うのはお金を稼いだり経験値を上げるという目的のためだが、このゲームでは倒したモンスターの肉を食って腹の足しにするという、独特の特徴がある。ただし、すべてのモンスターが食べられるわけではない。倒してみても肉が残れば食べられるというわけだ。

人間の体は70%以上が水だ

モンスターを倒して食料を調達するのと同じくらい大切なのが水の確保。なにせ食料が水のどちらかのグラフが0になってしまうと、死んでしまうからだ。余裕があっても補給できる時には補給しておくのがベターだね。



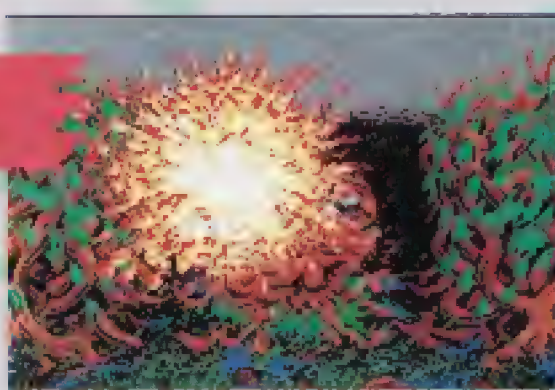
このように敵が倒れると、食料と水が回復する。ゴクゴクいませう。

訓

生き延びるためには
殺生も仕方なし

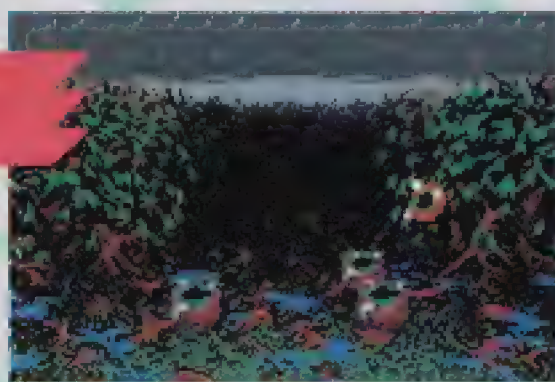
倒す!

まずは敵を倒すことに集中しよう。逆にやられたらシャレにならんっすよ。



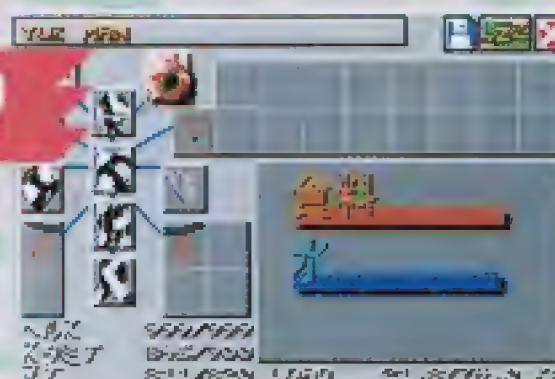
拾う!

食べられるモンスターの場合は、写真のように肉塊が残る。それを拾うのだ。



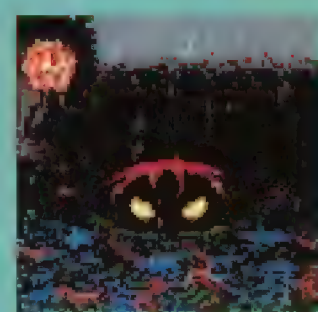
オイシイ!?

ゲットした肉を口にもっていくと、モグモグを食べる。ちゃんと口が動くのだ。



モンスター図鑑①

序盤にソロソロ出現する一番弱いスライム系モンスター。襲いかかってくる姿はかなりコワイが、じつはそんなに強くはない。ちなみにコイツは食べないタイプ。あまり役に立たないな。



地中がモコモコと盛り上がったと思うとドバーッと出現。食虫植物のように触手を伸ばして襲いかかってくる。スピードがないので安心だが、土の中にいる間は攻撃が効かないからね。外にいるよ。



いわゆるコウモリですな。暗いところを飛び回っているの、なかなか発見しにくいし、攻撃がなかなか当たらないかもしれない。よく狙え。倒せば少量だが肉を落していく。ダンジョン内にいるぞ。



イノシシっぽいモンスター。攻撃力はあるし歩行スピードも速いので、こちらの攻撃も結構かわすことが多い。非常にイヤな敵だ。しかし倒せば腹いっぱいになるほど肉を落していくので、倒すべきか?



シンボルの組み合わせで多彩な魔法が使える!

シンボルは4種類だ!!



攻撃にしても治療にしても、魔法全般に言えるのは4種類のシンボルを組み合わせで作る出すということ。シンボルの組み合わせは必ずしも4つ必要となるわけではなくて、最低2つからだ。もちろん魔法を組み合わせている最中にも時間は流れているから、素早く組み合わせられるようにしておこう。

攻撃



ファイアーボールやサンダーなどは、離れていても敵にダメージを与えられる。敵と魔法の強さのバランスをつかめ。

調合



体力回復はカラのフラスコに回復の薬を作り出すもの。パワーは回復の度合いにあたるから、ムダなパワーは使うな!!

その他

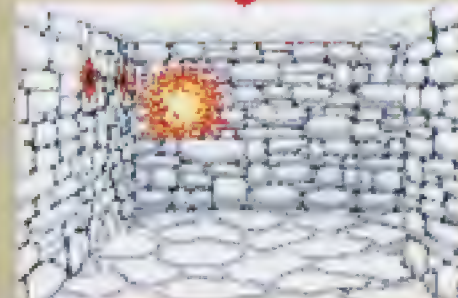
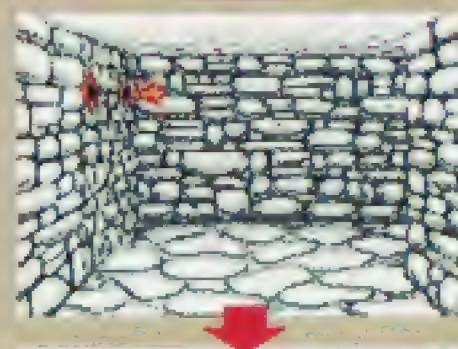


そのほかの魔法は暗い場所を明るくしたり、プレイヤーを助けるミニオンを作るなどがある。のちのち紹介していくぞ。

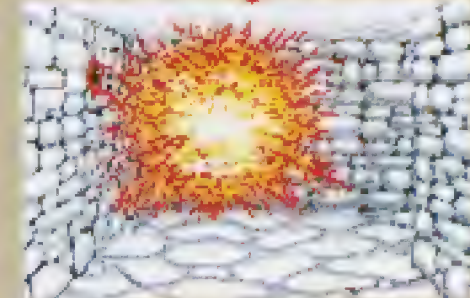
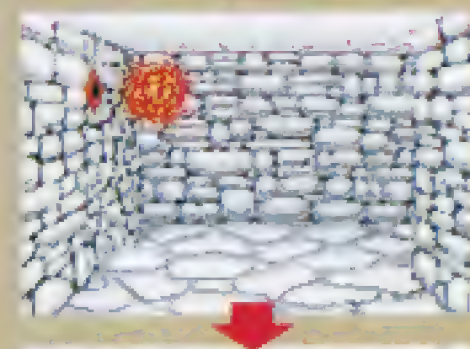
魔法の威力を チェック in ファイアーボール

魔法の威力は、最初のシンボル「パワー」の選択によって決まる。パワーが大きければ敵に与えるダメージも大きい。もちろんマナの消費量も大きいわけだから、そのへんのバランスはプレイしながら判断するようにしよう。

最弱



最強



オレ・オレ・プレイヤー がんばれミニヨン!!

このゲーム最大のポイントは、プレイヤーを助けるサブキャラ「ミニヨン」が登場すること。ミニヨンは魔法で作るもの、特殊な地

☆アタック・ミニヨン

文字どおり、敵を攻撃してくれるミニヨンなので、体力が少ない時など代わりに攻撃してもらおうといいだろう。魔法で作れるぞ。

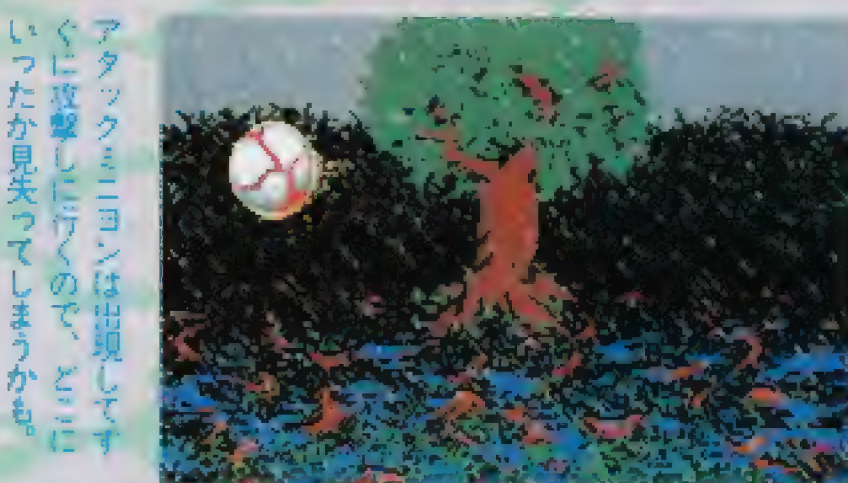
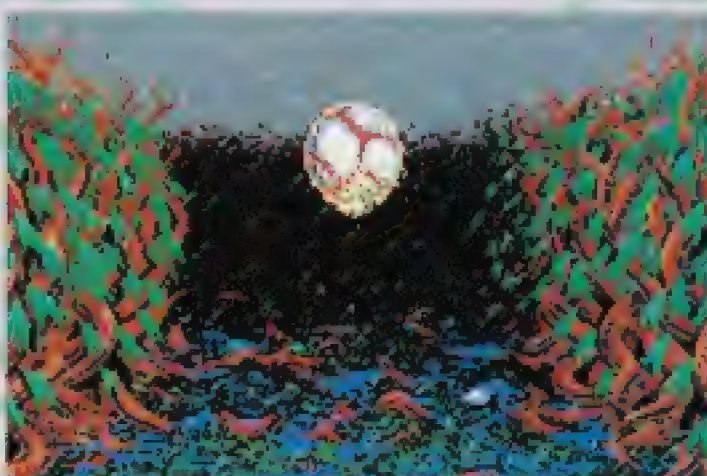
☆シールド・ミニヨン

自分のサイドや後ろに置いて、不意の攻撃に対処するためのミニヨン。余裕があるなら前後左右に置いておきたいところだ。

☆ポーター・ミニヨン

持ち物が多くなった場合など、その場にモノとミニヨンを置き、後で必要になった時に持って来させるという便利なミニヨン。

図を手に入れた後でダンジョンから発見できるものの2種類がある。最初のウチはあまり使わなくてもいいが、後半になると絶対必要。



アタックミニヨンは出現してすぐに攻撃してくるので、どこにいったか見失ってしまうかも。

これがミニヨンの姿。丸くて小さくて、いかにもミニヨンといった感じだ。フワフワ浮いてるぞ。

もし仲間が死んでしまった時は……

冒険の途中で、敵の攻撃を食ったり食料がなくなったなどで仲間が死んでしまうことは当然ある。もちろん、残ったメンバーで冒険を続けてもいいが、ここで死んでいるようでは後半さらに辛くなるのは言うまでもない。多少後戻りになっても復活させておいたほう

がいいことは明白。方法はとても簡単で、仲間の屍を持って祭壇に置くだけでOKだ。

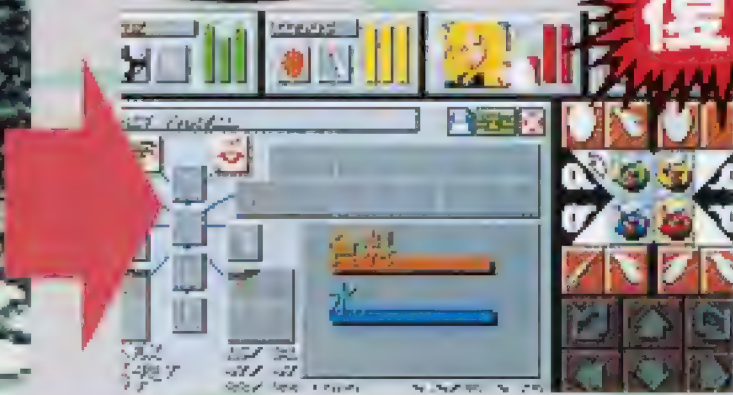


ああ悲惨なり…

無惨な姿。復活させるためには屍を運ばないとね。

復活

見事に復活。今度は死なないように慎重に行こう。



ダンジョン・マスター2 日本先行発売!!

世界に先駆け、最も早く「ダンジョン・マスター2 スカルキープ」が発売される機種が、PC9801シリーズとFM-TOWNSだ。これまでなら、当然IBM-PCやアミガで発売され、その売れ行きを見て日本語対応を考えるだろう。ではなぜ日本先行発売なのか。開発元のFTLのウェイン・ホルダー氏は「これまでのJVCとの提携関係、そして日本での人気の高さを考えて、日本を優先した」と言っている。もちろん英語版も同時開発しているから、出そうと思えば本国発売も

すぐにできるだろうが、それだけ日本市場を大切にしているというのはありがたいかぎり。MEGA-CD版も日本先行なのだ。

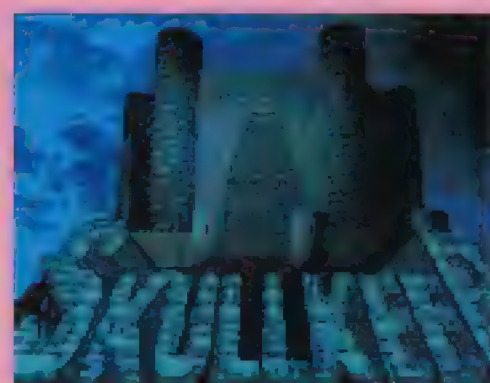
NEC PC-9801版



見た目とかがちょっといい感じがするけど、内容は同じ。スカルキープ城が舞台なのだ。

さあ〜て来月は?

来月の紹介予定。来月はマップが出るかどうかはわからないけど、とりあえず順を追って序盤戦の詳しい紹介ということになるだろう。断っておくが、予定はあくまでも予定であり、未定ってことでよろしくね。それではジャンケンほい。



写真に特に意味はない。下のバーもまったく意味はない。



サイキック・ディテクティブ・シリーズ・Vol.4

オルゴール

壮絶!! 奇談亭の客5人、全員死亡!?

データウエスト / 12月10日発売 / 7,600円 / VCS

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

次々と殺害されていく関係者。それにおびえる生存者たち。次なるターゲットは……誰だ!? 恐怖を与えながらゲームは進む。

遺体は身体の一部が 欠落しているのだった

最初の犠牲者は元タレントの加茂川だった。目をくり抜かれ、ズタ袋に押し込まれて吊り橋のもとに結わえられていた。第2の犠牲者は工場を営む山田だった。発電機のタービンに巻き込まれて息絶えていたのだが、顎が引きちぎられていた。

山田の遺体を埋葬するため、外へ出た降矢木・樋渡・加奈子の3人は、鳥の襲撃を避けながら、やっとの思いで館にたどり着いた。奇談亭には静けさが戻ったかのように思えたが、それは平静な静寂ではない。次なる惨劇への暗転でしかなかったのだ。

ほら、開幕のベルのように悲鳴が響く。

加茂川

欠落部 目



元タレント・加茂川の死を皮切りに、死体か上がついていく。まるでゴミか何かのように……

山田

欠落部 顎

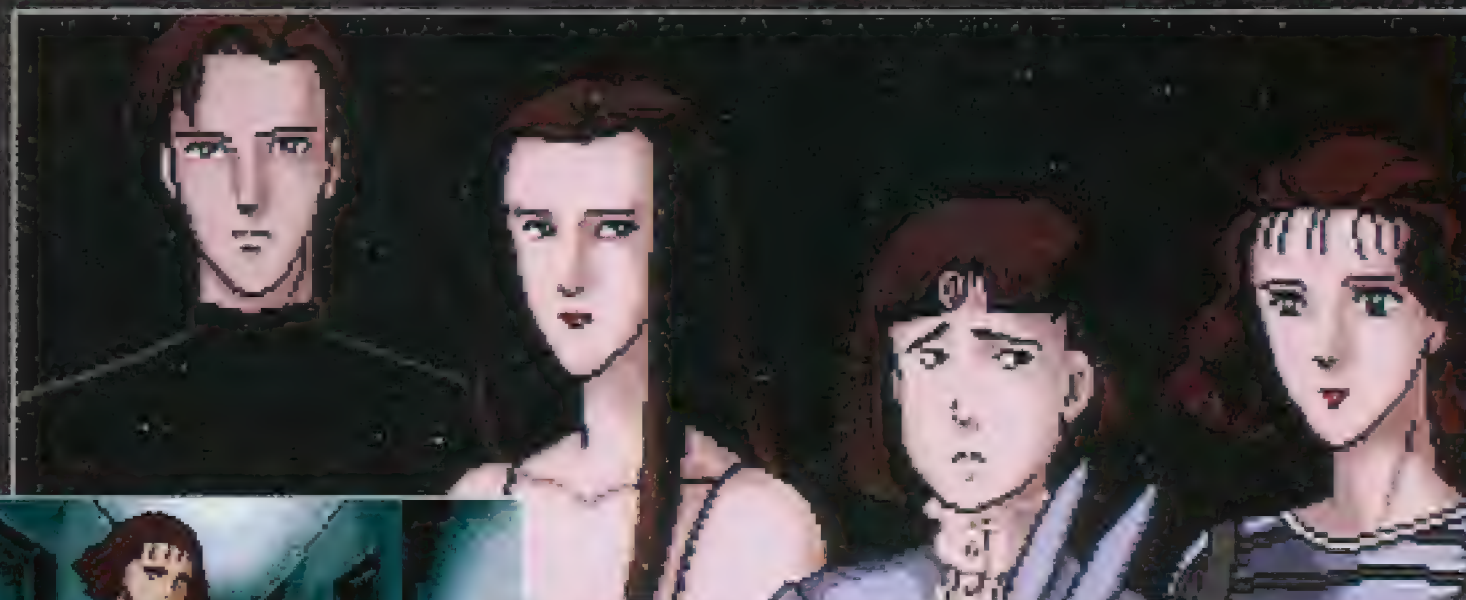


惨劇を直すため、地下の発電室に行った途端のときこと、誰一人としてそばにはいないのに……



山田の死体を埋めるため、外へ出た3人。鳥の襲撃から逃げ切り、やっとの思いで館についたその時……悲鳴が奇談亭中に響いた。次なる犠牲者は誰?

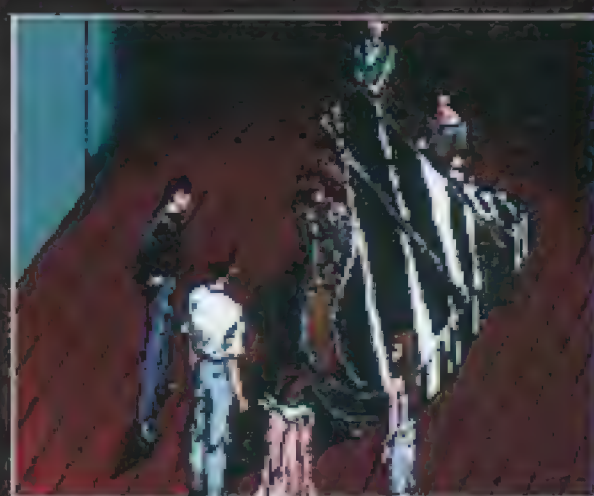
惨劇の幕はまた降る……おれなの……



山田が殺され、残った人間を集めてみると……降矢木と樋渡をのぞき、女性陣しかいない。坂藤の姿が見当たらないのだが。



悲鳴の主は、みどりだった。「部屋に悪魔がいる」と、うわごとのように繰り返す。

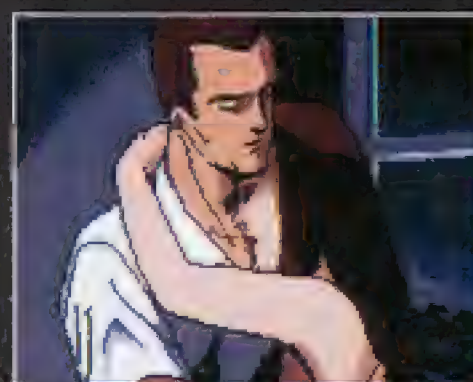
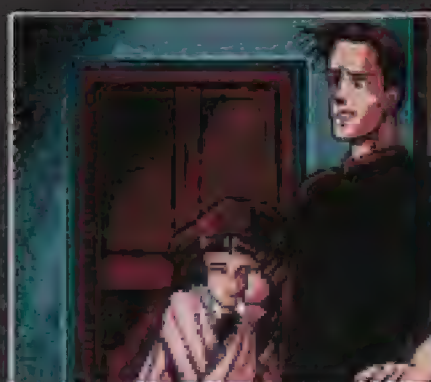


坂藤の死を知らせるため、降矢木は全員を居間に集めた。今度は役者が揃っている。



坂藤幸信 死亡

いないと思っていた坂藤は、冷蔵庫の中に隠れていた。彼が生前、入りたと言っていたところに……。欠落部分、耳。



その夜、加奈子は降矢木に嘘をついていたと話す。



悲鳴の主はみどりだった。何かにおびえているようで、まったく落ち着きがない。彼女の部屋を調べるが、原因は小さなクモだとわかる。まったく人騒がせな。ところが坂藤の姿が見当たらない。部屋で休んでいるのだろうか。だがさきほどの、みどりの悲鳴に驚かないはずはない。寝ていたとしても、飛び起きてしまうほどの声量はあったはずだ。不信に思った降矢木が、樋渡に坂藤の部屋をのぞきに行かせる。ほどなく戻ってきた樋渡は、誰もいないと告げた。そんなはずはないだろう。各自を部屋に帰し、降矢木は坂藤を探し始めた。いない。どこにもいないのだ。地下の発電室へも見に行くが、やはり姿はない。山田の肉片を見た降矢木は気分が悪くなり、キッチンへと吐きに急いだ。……どうしていないのだろう。ふとガラスに映る冷蔵庫が目止まる。なにやら液体が流れ出している。不信に思った降矢木が冷蔵庫を開けてみると……坂藤だ。坂藤の首が、ゴロリと転がり落ちたのだった。

坂藤の死を告げるため、再び全員を居間に集める。この中に犯人がいるのでは? とは樋渡。とにかく今夜を乗り切るため、最も信頼できる人間と同室で休むことになった。そして加奈子は降矢木に、嘘をついていたと話す。



菊岡みどり

死亡

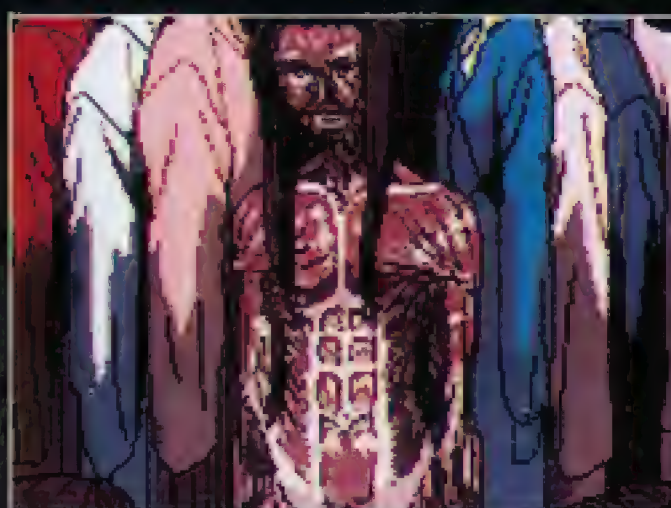
残骸にも洗濯機の中から足だけを見え出し、回っていた。欠落部分、鼻



羽柴弘美

死亡

彼女の遺体には、ほかの犠牲者のような欠落部分がない。なぜなのか？



桜沢加奈子

死亡

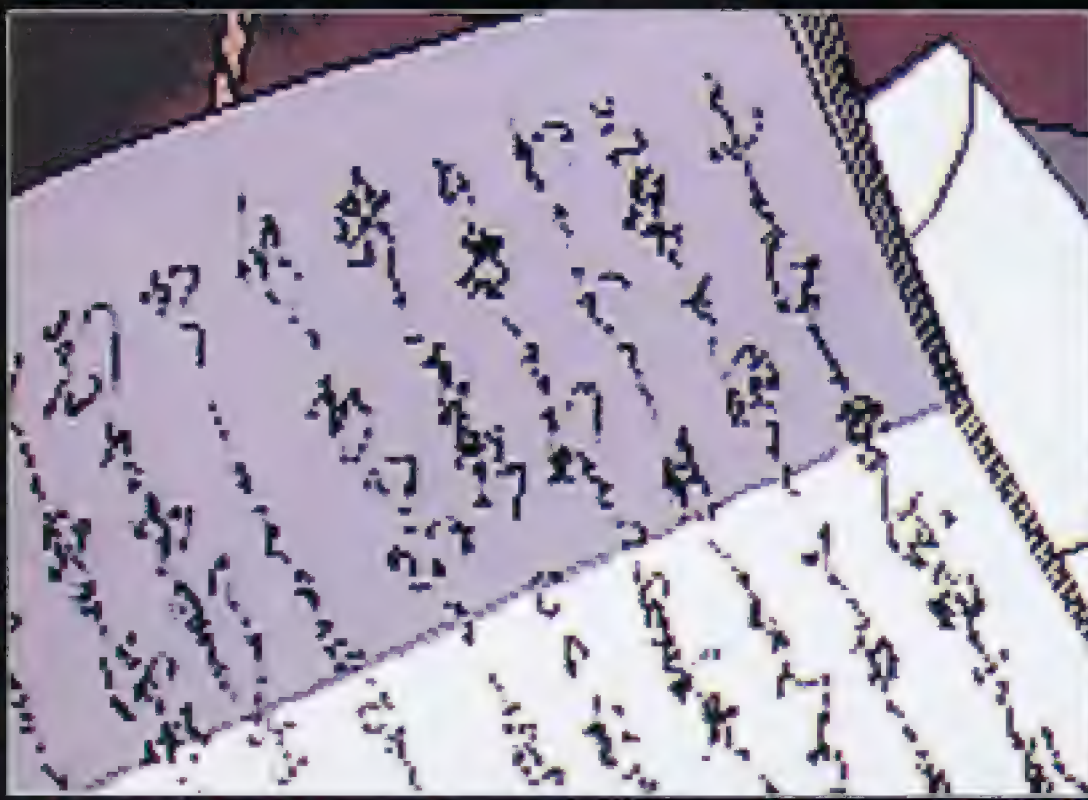
タンスの中に立ち尽くす彼女は、全身の皮膚を引きはがされ絶命していた

奇談亭の客人全員死亡 そしてストーリーは戦慄の核心に向かう……

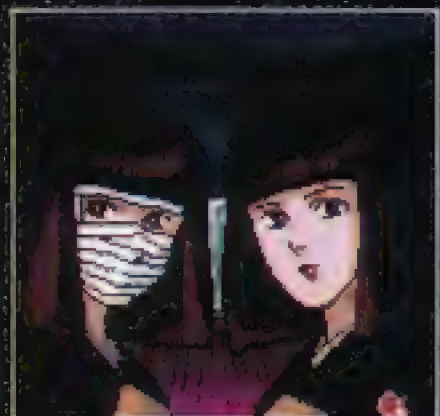
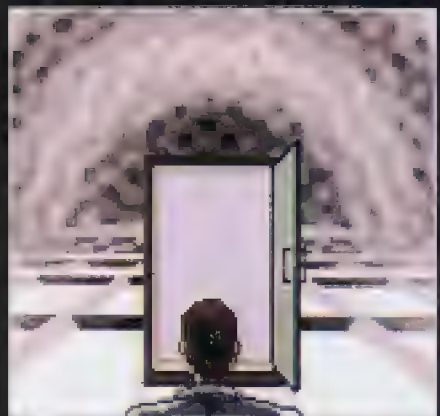
3人の犠牲者を生んだ夜が去った。降矢木は、異常なまでのノックの音で目を覚ます。音の主は樋渡だった。「みどりがいない」夜、みどりと同室だった樋渡は、彼女の姿が見えないことに気がついた。そういえば加奈子も……。2人は屋敷中を探すことにした。と、どこからかモーターの音が。……行ってみると、洗濯機から足が生えていた。みどりである。鼻をもがれたみどりの遺体が、洗濯機につっこまれていたのだ。続いて、ガタンという音の元をたどると弘美が、その先には加奈子までもが変わり果てた姿で見つかった。

にらみ合う降矢木と樋渡。犯人はお前だろう、つかみ合いを始めた。「やめなさい」の声に驚く2人。彼らのケンカを止めたのは、加茂川・山田・坂藤・みどり・加奈子の遺体だった。夢でも見ているのだろうか？

降矢木は意を決し、ついに智名子の深層世界へダイブする。



深層世界で降矢木が見たものは……



「オルゴール」では「親子の愛情」がテーマです

このサイキック・ディテクティブ・シリーズは、毎回テーマを決めてきました。昨年発売した「AYA」は、「人間の老い」



データウェスト
斉藤康仁

ですが、この「オルゴール」では「親子(母と子)の愛情」を描いています。ゲームを進めてもらえればわかるんですが、ゆがんだ愛情なんですね。でも、なんて悲しい愛なんだろう、と。今回もきっと最後に泣いてもらえます。

これを盛り上げるため、音楽はかなり重要なカギになっています。タイトルも「オルゴール」ですからね。キャッチのとおりに「時空を奏でる二つの旋律」、つまり娘と母のテーマがあって、この2つが絡み合うんです。特に、エンディングの曲は、ぜひ聴いてほしい。

移植作ですし、オリジナルの弱点も補い完成度はより高くなっていますよ。

「MEGA-CD初のDAPSを体験してほしい」

「AYA」5名にプレゼント

昨年発売され、MEGA-CD初のDAPS搭載ソフト「AYA」。ぜひ体験してほしいのだが、残念ながらなかなか入手が難しい。そこで、データウェストから「オルゴール」を買った本誌読者5名に特別プレゼントするぞ(欄外参照)。



アルシャーク

ビジュアルシーン満載の中盤以降は……

サンドストーム(ポリドール)/発売中/8,800円/RPG

完成度ゲージ

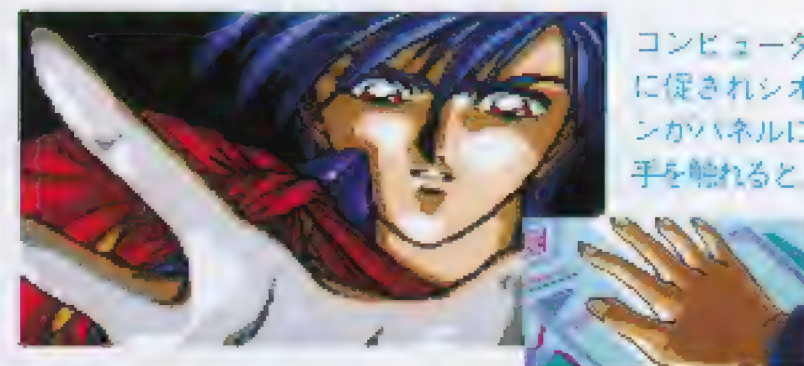
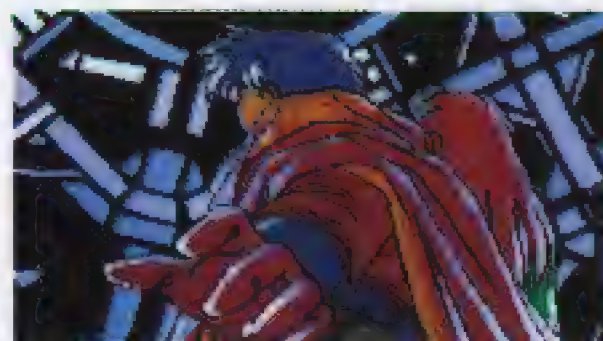
100%

1人プレイのみ

いよいよ発売された、このゲーム。もうプレイしたかな。今回はビジュアルシーン中心に、ダイジェストでお届けするぞ。

とうとうシオンの目覚めが訪れた!

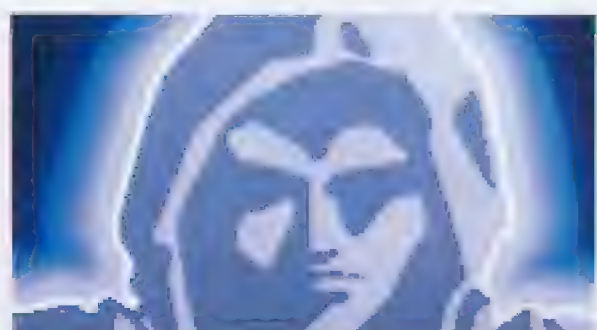
植民船を探し求めてたどり着いた惑星ジューク。この星は町から一歩出ると、ほとんど一面氷の世界。サートスの乗ってきた船はこの星の極点にあるらしい。困難な探索の末、シオン達はとうとう一隻の古びた宇宙船を見つけた。おそろおそろ中に入りスイッチを入れてみると……、なんとコンピュータが動き出したのだ!



コンピュータに促されシオンがパネルに手を触れると……



「我が遺志を継ぐ者の来訪を歓迎しよう」
柱からすさまじいほどの光の束が放出されたかと思うと、みるみるうちに人型に!



秘力を与えてほしいとサートスに促されると……



我が棺に手を触れよ、とサートスに促された



シオンの目覚め!

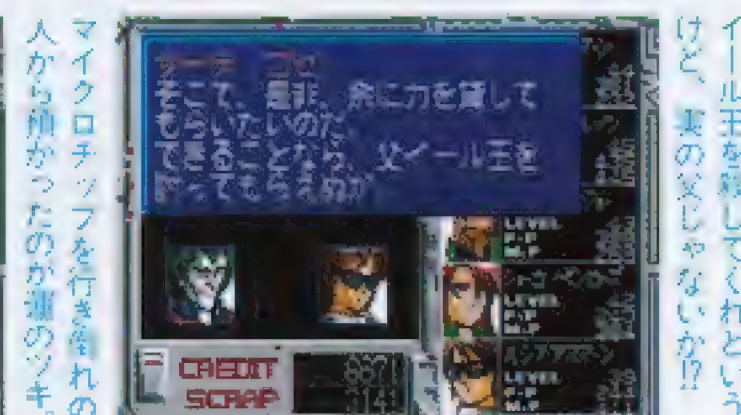
ついに、エネルギーは、彼の頭の中にまではいつてきた。

棺に触れた手からサートスの見てきたさまざまな歴史、そして記憶がシオンの体内へと溢れんばかりに流れ込んできた。



イールとザーテ親子の対立に巻き込まれる

ザーテから実の父であるウルトリアの王イール・コセを殺してくれと頼まれ、サートスの奥義を知るラニュー・コセの情報のためにやむを得ず引き受けたシオン達。ウルトリア王宮に潜入したまではよかったが、王の側近と思われるギーデルという男に捕らえられ、逆にザーテ捕獲を命令される。しかもルシアを捕虜にされてしまった。歯噛みする思いで再びザーテの宮殿に戻ったシオン達だが……。



イール王を殺してくれというけど、実の父じゃないか!?

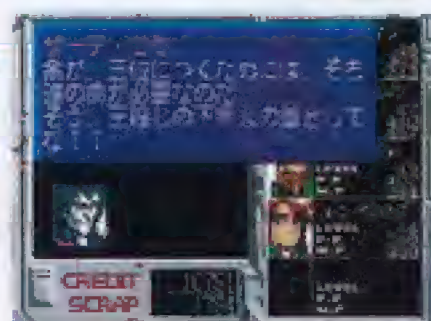


ウエルタとギーデルの死闘!

しかし……



死闘をなくルシアを人質にされやむなくザーテを捕らえることに。



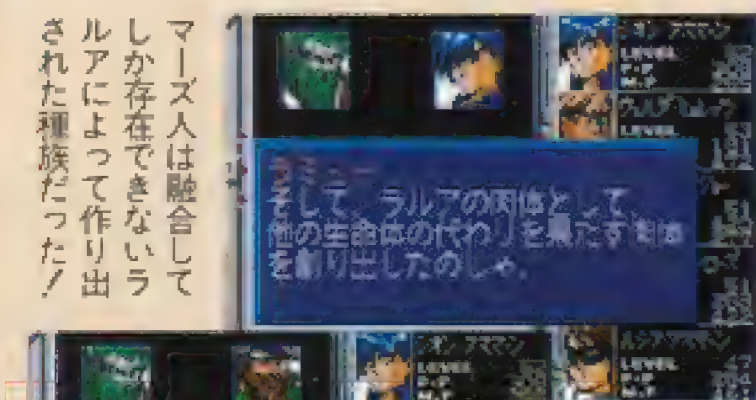
だがザーテは、はなからシオン達を殺すつもりだった!



イール王にほうびとしてラミューの足取りを教わった。

奥義を手にするには

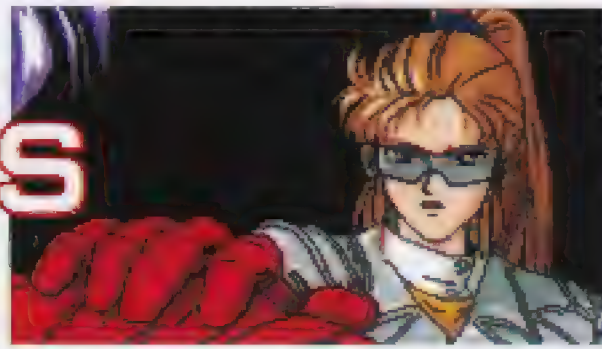
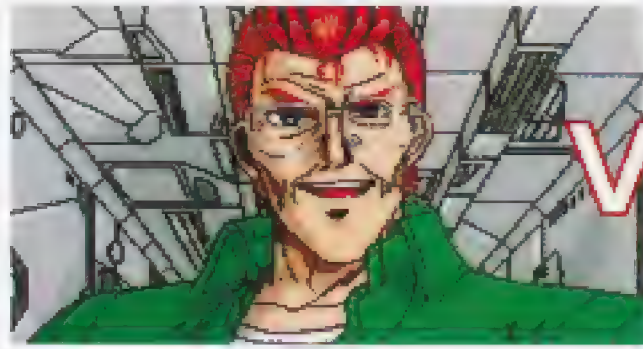
奥義なくしては秘力は使えん(なんでだ?)というわけで、ラミューの足取りを追って惑星ヒュリスへ。ようやく見つけたラミューの住家。当然生きてはいまいが何か手がかりを、と中に入った。が、200年以上月日が流れているのにラミューは生きていた! 何者だ!?



マーズ人とラルアの歴史を教えられ、奥義を伝授された。これで秘力を使えるぞ。

マモンをカーマと分離させたが、また新たな犠牲が

シオン達はショーコの父マモン博士がいるという惑星ボレダの帝国星軍前線基地へと向かった。基地の奥深くで対峙したマモンとシオン達。ルシアはマモンの中のカーマと一騎討ちを行う！ その結果マモンが正気に戻った代わりにルシアが死んでしまったのだ。



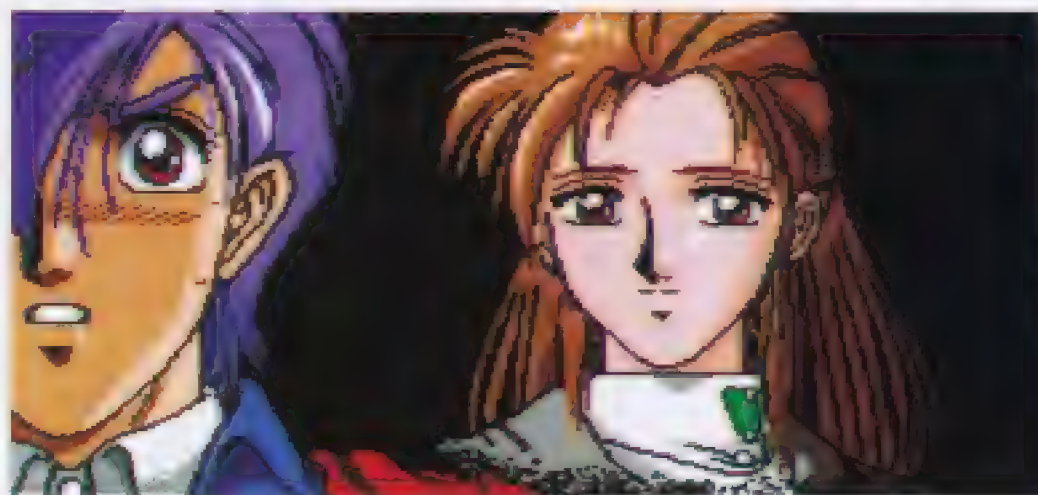
VS



カーマとラルアの一騎討ち！



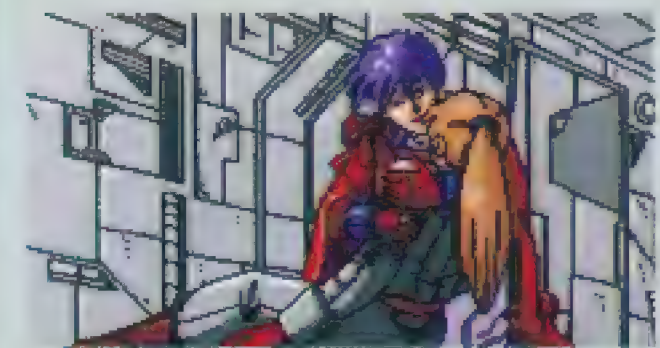
マモンが正気に戻り本当の意味での父との再会に涙して喜ぶショーコ。しかしシオンは母を亡くした。



私はいつでもそばにいる、と語る母の声を哀しく心に響く

アスマーン家は呪われているのだろうか……

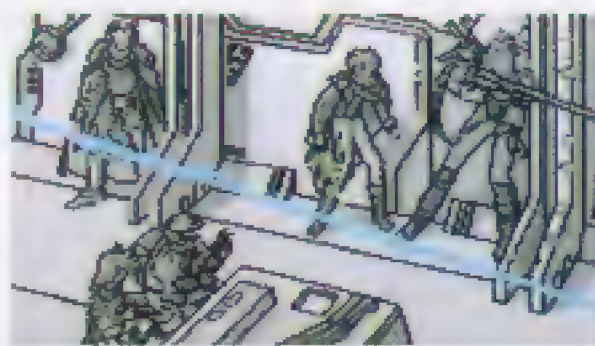
父が死に母が行方不明というダブルショックを克服して旅を出たシオン。やっとの思いで再会した母はもうすでにラルアの戦士アルシャークになっていて、またショック。しかもその母にもじきに死なれてしまいまたまたショック。さらに2回も父を失うという悲しみに直面。5たびショック!! これだけ大変なことばかりある一家ってのは数あるRPGの中でもそうそうないような気がする。やはりこの一家は呪われているのか!?



再会した母はラルアに融合されていたうえに、じきに亡くなってしまうし。

デューク・ギーデルの正体はギド!

ゾリアス軍は惑星2コぐらい簡単に吹き飛ばせるという最終兵器ゲブレス砲を開発! その最終兵器を壊すためにラッセルガイヤー艦に乗り込んだシオン達。が、ここでまたギーデルもといシオンの父ギド・アスマーンが犠牲となってしまった。たて続けに肉親を失うことになるとは。



せっかくここまで来ながらこれでは壊壊できない



死んだはずの父がギーデルだったとわかったその場でまた父は死んじゃうし。

ラストに何が待っている?

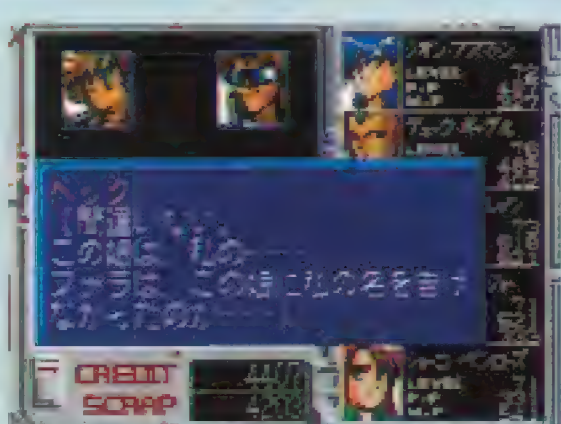
肉親を失ったシオンだが悲しんでばかりもいられない。たくさんの強敵との戦い、好敵手との交流。まだまだ旅は続いていく。さあ、敵を壊滅するまでがんばれ!



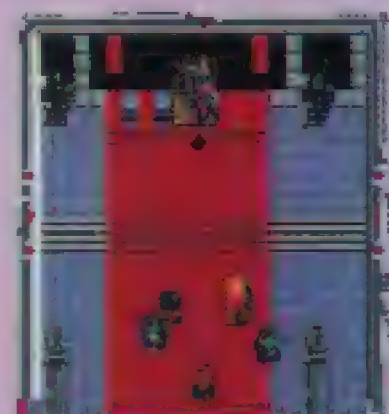
コイツも、話せばわかるいいヤツだったりする。

ウェルダ出生の秘密とは

ウェルダは実はマーズ人とゾリアス人との混血。コールガールだった母は産み落とすとすぐに死亡。そして奇形児として生まれ生命維持装置で生き長らえていたが、16歳の時に彼女は戦闘用の改造人間にされてしまったのだ! まさに生まれながらの不幸者とは彼女のことだな。



道中父親と再会したが、ウェルダ自身はまったく父とは気づかなかったのも不幸だ。



ララウェルとの対決。さあ軍配はどっちに上がる?



戦国伝承

妙な敵キャラが好き

サミー/12月28日発売/8,500円/ACT

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

いよいよ発売となるこの作品。今月はおさらいの意味も兼ねて要点をチェックする! 戦国ファン(!?)もこれなら納得?



見事な演出が光る時代アクション

この作品、今やゲーム業界の一筋の光明となった、NEO・GEOからの移植作品。基本的には横スクロールの格闘アクションゲームだ。主人公は2人のうちから1人を選ぶことになる。そして、敵を倒すことによって戦士達の魂を解放し、彼らを仲間にすることが

できる。仲間にできるキャラは、武者、忍者、御犬様の3戦士。このゲームの場合、この3戦士の使い方(敵によつてのキャラの相性)がゲーム攻略のポイントとなる。また、このゲーム最大の魅力は、全体に漂う怪しい雰囲気。サウンドも世界感にマッチしていて○。

◇2人と一匹のカプセル戦士たち◇

❖武者



❖忍者

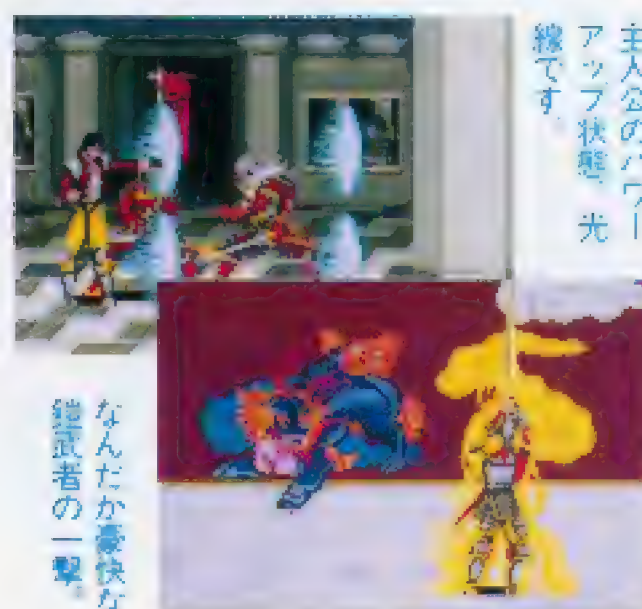


❖御犬様



パワーアップは多種多彩

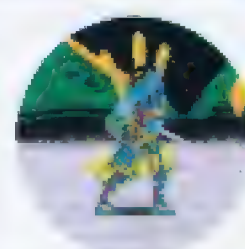
このゲーム、キャラクターの多さに比例してパワーアップも多彩。特に忍者のミゼット状態には要注目だ。



なんたか豪快な
鎧武者の一撃



大までも、流行
の波動光線を撃
つ



喋るボスキャラ達

ボスキャラ達は登場するごとに喋ってくれたりもする。死んで逝くときにも断末魔の叫びを残してこの世を去る。



声優(SNKの社員!?)の台詞もオリジナルどおりです。

バトルファンタジー

ファンタジックな本格格闘ゲーム

マイクロネット/発売日未定/価格未定/ACT

完成度ゲージ

80%

2人対戦プレイあり

マイクロネットの、異色格闘アクションの第3弾がいよいよ登場! 編集部でも異様な盛り上がりを見せているぞ。

本格格闘ゲームを剣と魔法の世界で!!

マニアックな設定の異色格闘ゲームでメガドラユーザーを魅了したマイクロネットが、またまた格闘ゲームに新しい提案を投げかけ

た。今回の「バトルファンタジー」は、タイトルどおり、従来の作品の「未来世界とロボット」という世界観とは180度方向を異にする、

ファンタジーワールドが舞台になっている。

平和な世界にしのびよる魔の手を食い止める、というストーリーもいかにもファンタジーだ。



平和な世界に



魔の手が.....

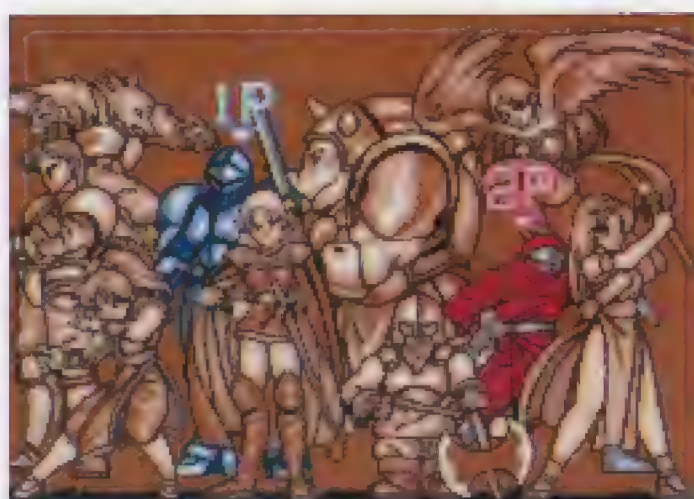


いわゆる「ストII」タイプの格闘ゲームだ。肉声を取り込んだボイスは、CDならではの

遊びかた闘にかたは十人十色で

対戦だけではつまらない! そんなワガママなユーザーの期待にこたえて、ゲームモードは4つ(うち1つはマニュアルモード)用意されている。

肝心の対戦も、2Pプレイ・対CPU戦ともに充実しているから、安心してくれ。また、ひと工夫ある観戦モードも見逃せないデキだ。



総勢10名のキャラクターから、マイキャラを決定しよう



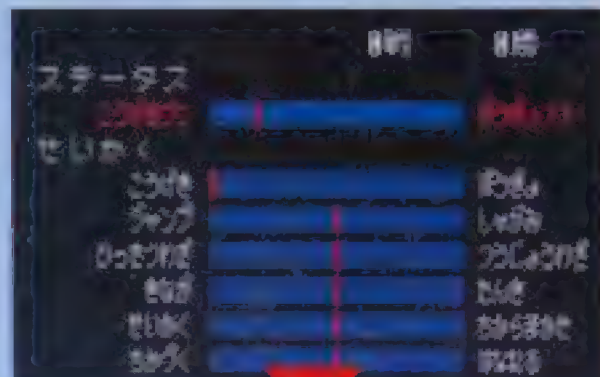
必殺技!!

特殊なコマンドを入力すると、キャラクターごとに違った「必殺技」を使うことができる。いつでも技を出せるように練習しておこう。



オートバトルモード

コンピュータどうしの対戦を観戦するモード。キャラクターの行動パターンや性格の傾向などを、プレイヤーが自由に設定することができる。カスタマイズしたキャラクターは、バックアップカートリッジに登録しておくことができるのだ。

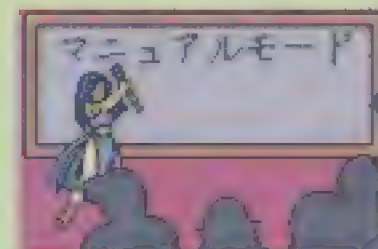


キャラクターカスタマイズ

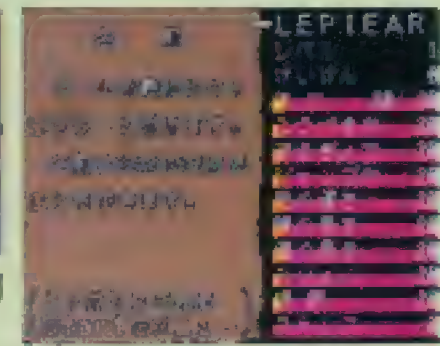


マニュアルモード

操作方法や、成長させるモードをくわしく知りたいときには、マニュアルモードでお勉強。親切設計がウレシイね。



すべてのモードの操作と用語が確認できるのだ。



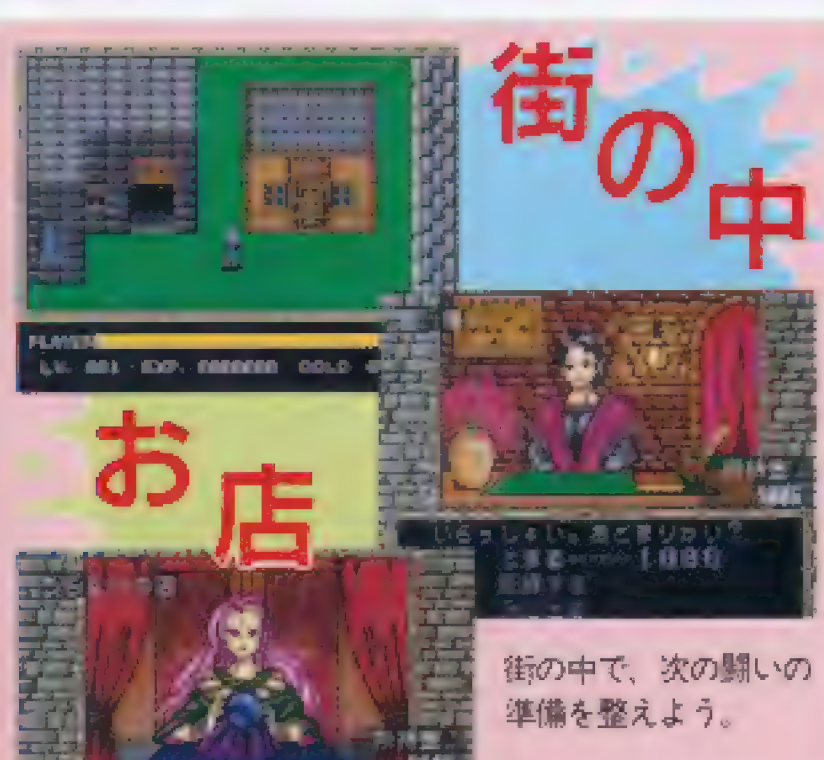
成長させるモード

せっかくのファンタジー格闘ゲームなんだから、ストーリーも楽しみたい……そんなユーザーの期待に応えてくれるのが、RPG風の「成長させるモード」なのだ。

闘いを積んでいくことによって、キャラクターの基本性能がアップしていくから、多少アクションが苦手でも大丈夫。テクニックの不足は、経験と努力で補おう。



マップの要所には、対戦相手やキミを待っている。キャラクターごとに違ったストーリーを楽しむことができるマルチストーリーだ。



街の中

お店

街の中で、次の闘いの準備を整えよう。

真・女神転生

これは一種の宗教戦争!!

シムス/2月18日発売予定/7,800円/RPG

完成度ゲージ  65% 1人プレイのみ

MDオリジナルのオープニングを加え、新たなファンとマニアを獲得しそうな「真・女神転生」。冬にやるにはもってこい!?

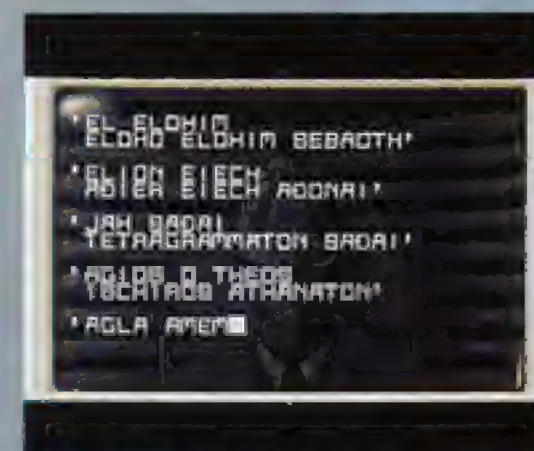
新宿までのイベントをドカーンと紹介するぞ!!

毎回お知らせしている「真・女神転生」。悪魔を仲間して一緒に戦えたり、悪魔どうしを合体させて新しい悪魔を作ったりと、他のゲームには見られない要素をたっぷり盛り込んだ人気ソフトなので、注目している人も多いと思う。そこで今回は、完成が近づいた

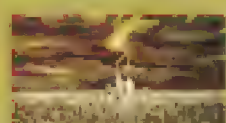
このゲームのシナリオを解説することにしよう。ゲームは主人公の住む吉祥寺の街からスタートする。今回はその序盤である、吉祥寺から新宿までのイベントを紹介するぞ。スーファミ版で遊んだことがある人は、どう変わっているか見るのもいいかもね。



大きく変更が加えられている



新宿まで入っているという様子。



謎めいた夢……何を予告しているのだろうか!?



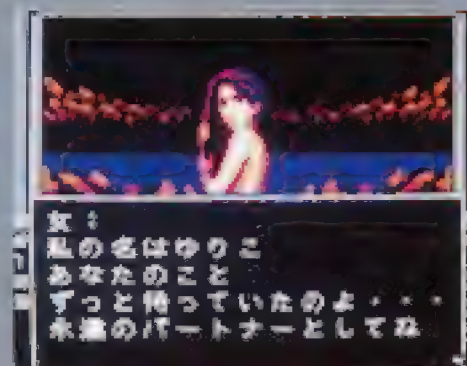
クネクネした壁でキツイ色彩のダンジョン。なにげなく歩いていると、突然顔のついた壁が行く手をさえぎる。ここでおなじみの、名前やステータスの設定画面となる。さらにこの後、仲間となるロウヒーロー、カオスヒーローと出会い、名前などを設定する。

その後、泉で水浴びをしている少女を発見。名前はゆりこ。ゆり

こは主人公を知っているらしく、謎の言葉を残して消えてしまう。突然母親の声で目が覚めた。そう、これは夢だったのだ。



セージを受け取っていた



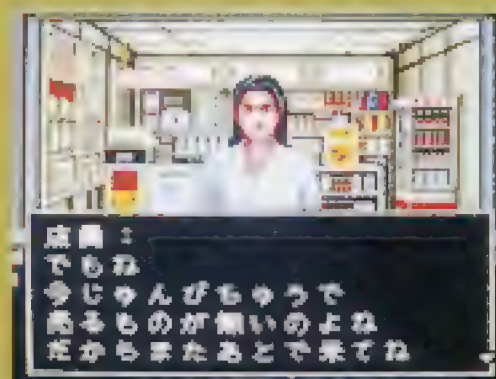
いったい……



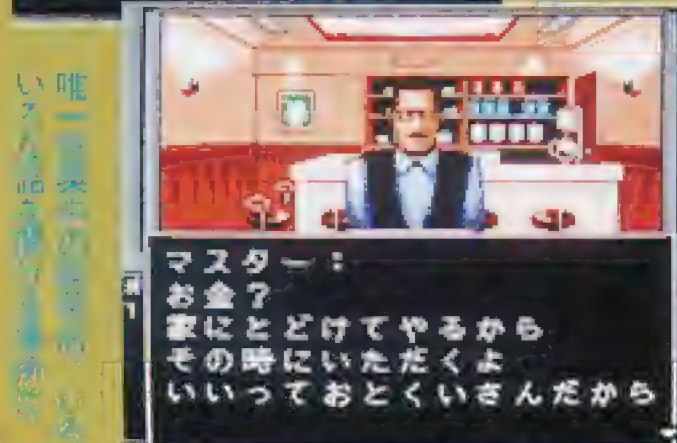
吉祥寺のアーケードへ

コンピュータが受け取った、「人類に危機が迫っている」というメッセージも気になるが、とりあえず母親に頼まれた買い物に行くことにする。

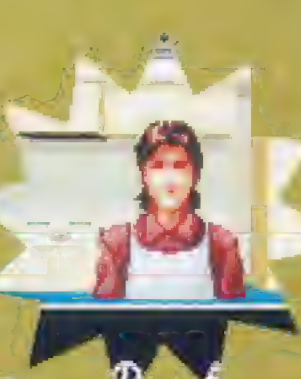
しかし出かけた吉祥寺のアーケードで、なんとゆりこに出会ってしまう。井の頭公園で殺人事件が起こったことも、人々から聞くことができる。



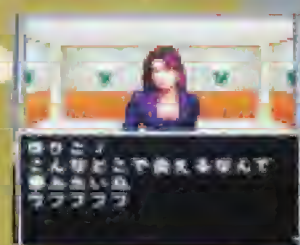
アーケードには……



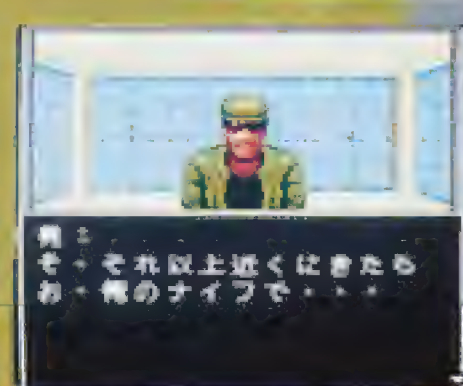
マスター……



ゆりこ登場!



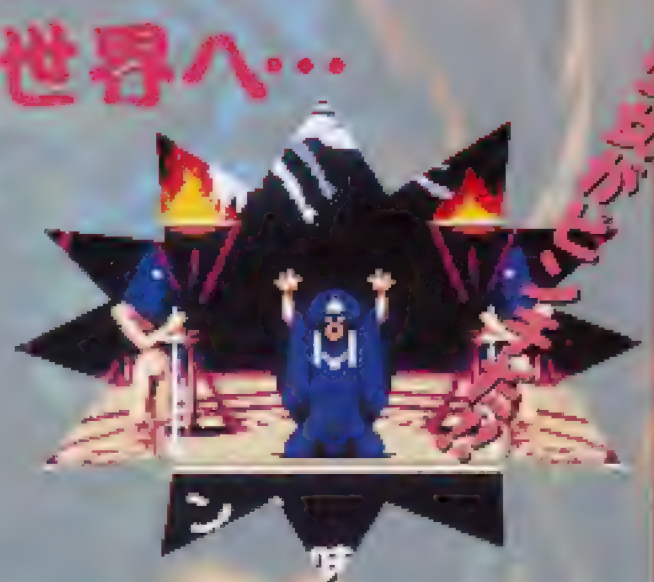
……



再び、夢の世界へ……

家に戻って眠ると、またあの夢を見る。今度は少し状況が違い、最初からロウヒーロー、カオスヒーローが行動をとめている。

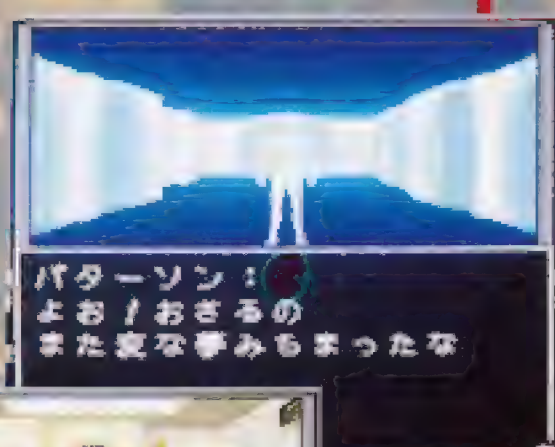
そこでなぜか、見知らぬ少女がいけにえになろうとしているのを発見。助け出すと、やはり謎の言葉を残し、夢から覚めてしまった。



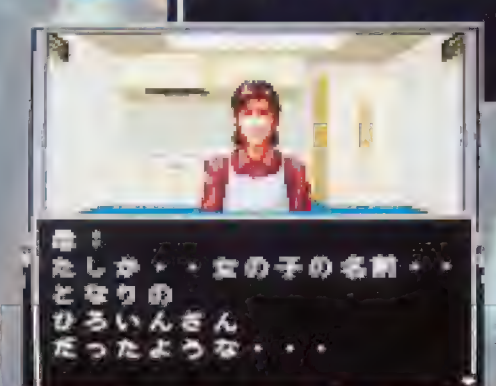
ロウヒーロー……



ひろいん：あなたが私に会えるのはまだ先の事。そして一度は別れる運命……



バターソン：……



……

と前……



侵入禁止の井の頭公園。やっと入れたが……



ろう人：
光と闇
法と混沌
世界のバランスが
くずれようとしてる



イーノ：
今度は何があるんでしょう？

井の頭公園の入り口で、
ろう人とイーノが会話する。
イーノは、ろう人の言葉を
聞いて、何かがあるのでは
ないかと考えている。

2度目の夢から覚め、再び街に出
ることにする。今の吉祥寺は、事件
の捜査という名目で、鉄道が封鎖さ
れ、道路にも検問が設けられており、
街の外に出ることができない。

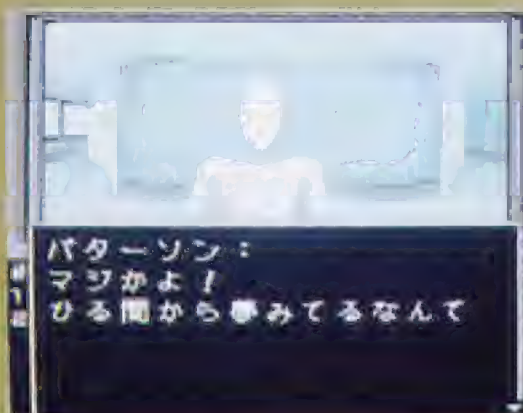


怪しい男：
儀式を見たからには
お前達を生かしては帰さんぞ

イーノとろう人は、この怪しい男の言葉に
警戒心をもち、慎重に行動する。

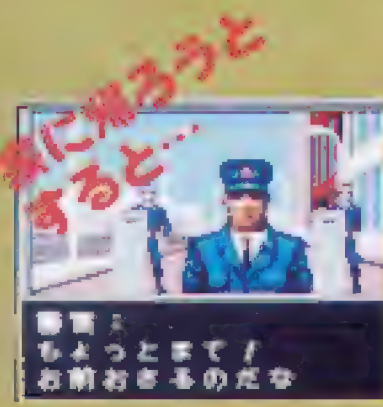
そんな中、事件現場の井の頭公園
に出かけると、なぜか検問がなくな
っており、そのかわりに謎の老人が
いる。老人は「おまえの力を試す」
と言い、再び夢の続きを見ることに。

夢では科学者風の男と戦うが、あ
っさり負けてしまう。そして家に戻
ろうとしたとき、逮捕されてしまう。



バスターソン：
マジかよ！
ひる間から夢みてるなんて

仲間達も、さすがにこの夢を
見ると、何事か起きているのでは
ないかと警戒心をもち、慎重に行動する。



警察官：
ちょっとまって！
お前おどろきのだな

家の前で、突然警察官に取り
囲まれる主人公。



警察官：
そこに入ってる！

主人公は、どこかの建物の中
に閉じ込められてしまう。

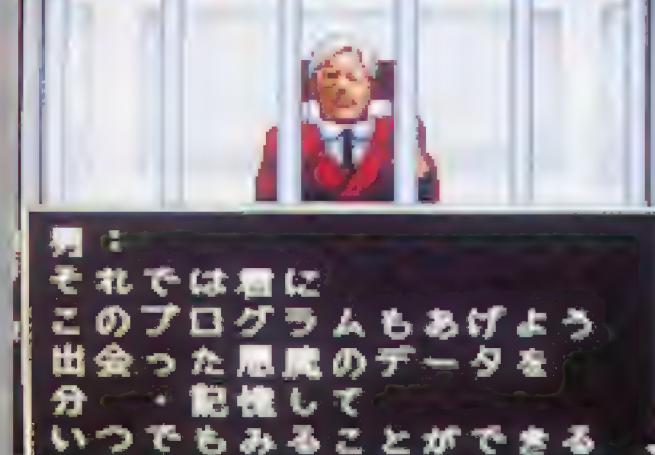


夢が現実に…まさに正義 ロウヒーロー

主人公が監禁されている牢に
は、もうひとり監禁されていた。
その少年こそ、夢で見たロウヒー
ローだ。夢は現実になった。

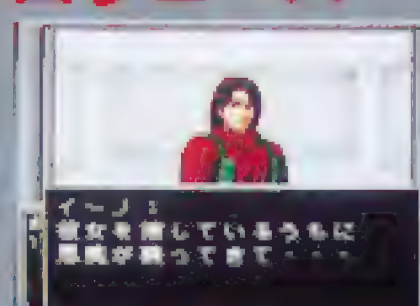
2人で協力して逃げ出し、アー
ケードに戻ると、今度は小澤に捕
まっているカオスヒーローを発見。
ついに夢で見たとおり、3人
で行動することになった。

オートマッピングを入手



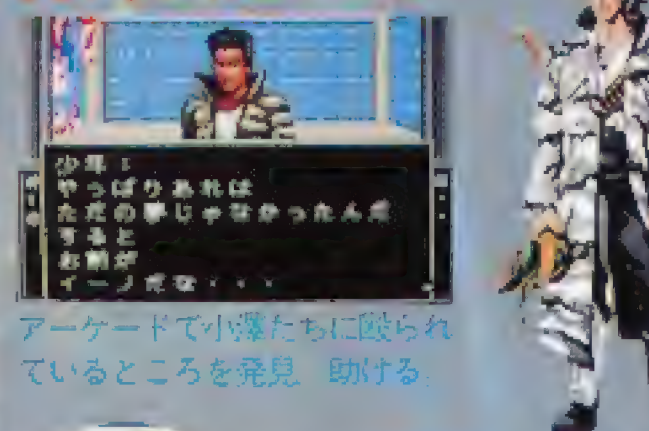
男：
それでは君に
このプログラムもあげよう
出会った悪魔のデータを
分り記憶して
いつでもみることが出来る

同じ建物内には、なんと悪魔召喚プログラムの
作者“STEVEN”もいた。新しいプログラムを入手。



イーノ：
彼女を助けているうちに
悪魔が湧き出てきて……

カオスヒーロー



アーケードで小澤たちに殴られ
ているところを発見。助ける。



院長は
悪魔だった



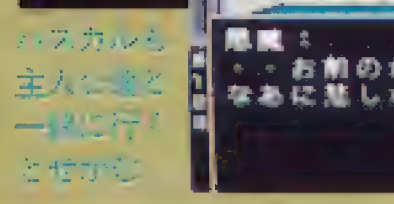
自宅へ帰るとそこには…

院長を倒し、やっとのことで自
宅に戻った主人公。しかし母親の
様子がおかしい。

悪魔は正体を現した。母親はこ
の悪魔に食べられてしまったのだ。
少年達は悪魔を倒したが、主
人公の傷は簡単には癒えない。



……お前の母親はいたんだ
な。お前が殺したんだ。



……お前の母親はいたんだ
な。お前が殺したんだ。

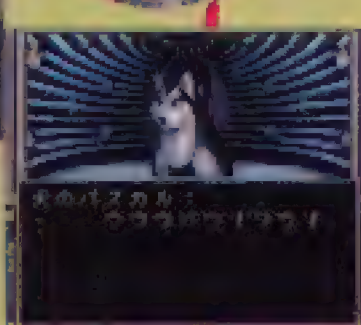
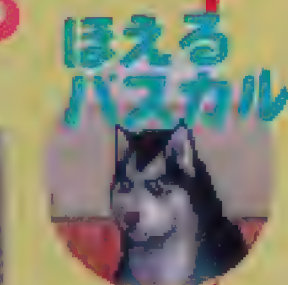


舞台は新宿へと移る

悪魔はIDカードを持ってい
た。これはエコービルのIDカー
ドらしい。さっそくエコービルに
向かう。エコービルは夢で見た建
物と同じだ。もちろん、あの科学
者風の悪魔と戦うことになる。倒
せば新宿への道が開けるのだ。



主人公の能力だけでは
なく、魔法の力も必要で
なければ、悪魔に勝つこ
とはできないぞ。



悪魔合体講座

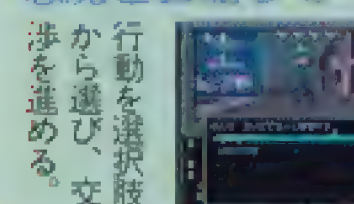
「女神転生」シリーズ最大の特徴
は、やはり悪魔を仲魔にして、さ
らには新しい悪魔を創り出すこと
にある。ワシがその「悪魔合体」
を司る、邪教の館の主じゃ。

悪魔合体の基本は、悪魔の種族
どうしの組み合わせにある。種族
Aと種族Bを合体させると、必ず
種族Cになる、という法則がある

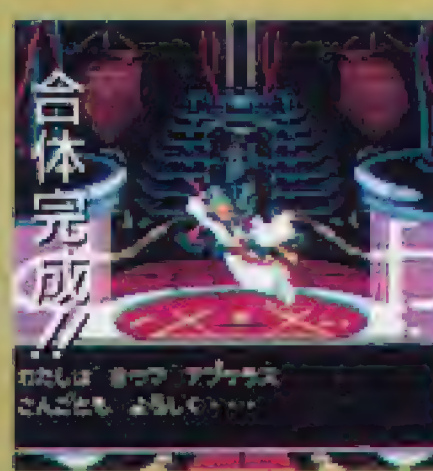
からじゃ、これさえ知っておけば、
序盤の合体は問題ないじゃろ。

ただし気をつけたいのは、主人
公のレベルを超える悪魔を、合体
によって作ることにはできないこ
と。あまり強すぎる悪魔では、手
に負えないからのお。さらに複雑
な3身合体もあるが、それは次の
機会に解説することにしよう。

悪魔と会話して……



仲魔にしよう//



宝庫はスーパースター。合体の
力を知れば、有利に悪魔を作れる。

うる星やつら ティア マイ フレンド

コミックや映画とは違う「うる星」を見てね

ゲームアーツ/発売日未定/7,800円(予価)/ADV

完成度ゲージ



73%

1人プレイのみ

ついにMEGA-CD版「うる星」のサブタイトルが決定。「ディア マイ フレンド」の意味するところは!? 着々と開発進行中。

「うる星」ワールドの舞台、友引町を探索してみよう!!

先月はちょっとお休みさせてもらった「うる星」情報だけど、ゲームアーツ開発スタッフのがんばりのおかげで、今月は物語の舞台となる友引町のグラフィックを紹介できるま

でになった。下に載せた画面はいずれもゲーム中で使われるものばかりだから、ソフトが発売されたあかつきには、さんざんこの町内をプレイヤーは歩きまわることになるはずだ。

もちろんここに紹介できなかった藤波竜之介親子をはじめ、「うる星」に登場するキャラクターはたくさんいる。ゲーム中にどんな形で登場するのかを考えるだけでも面白いね。

あたるの家

諸星一家とラムが住んでいる、友引町の災厄(?)の中心。原作ではトラブルに巻き込まれて何度も壊されている不幸な家だ。テンちゃんが遊びにきてあたとケンカしたり、錯乱坊がよくタダめしを食いにきて迷惑がられている。

友引高校

諸星家の次によく登場する、あたる達が通う高校。あたるのいるクラスの英語担当教師の逸マーク、ヘンなイベントばかり考えている校長、購買部にはなぜか竜之介親子も住んでいる。行われるイベントの数は日本一多いかもしれない。

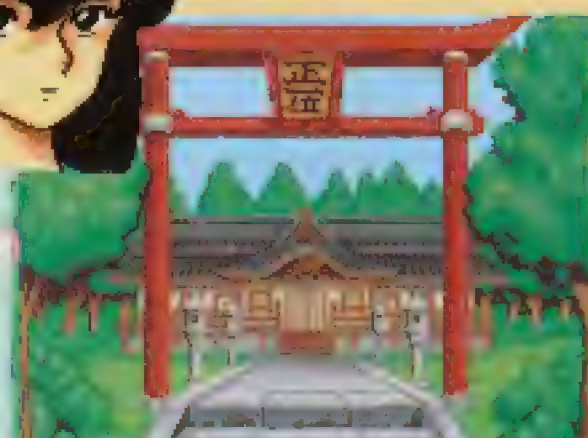
しのぶの家



原作ではそれほど登場しないが、あたるの元ガールフレンドの怪力娘しのぶちゃんの家だってちゃんとある。以前、あたとしのぶとの電話にラムが電波を流して妨害した時、3つの回線の中心で時空のねじれにより乗り物が次々と消えちゃう、なんてエピソードがあった。覚えていたアナタは「うる星」マニア。

友引町全体MAP

サクラの家



錯乱坊の姪であるサクラが、住む神社。原作では憑き物を祓う病弱な巫女だったが、恵まれた凶運の持ち主であるあたるに自分の病の権化を取り憑かせ、自分は健康になってしまった。その後は友引高校の保健医となり、男子生徒の支持を集めている。現在、つばめという婚約者あり。家には錯乱坊そっくりのおばさんもいるぞ。

ランの家(UFO)



愛するレイの元婚約者であるラムに復讐を誓い、地球にやってきたエイリアン娘のランちゃん。しかし、自分のドジでいつもラムに復讐できずにとどまっているうち、友引高校の生徒となって町の住人になってしまった感がある。弁天同様、自分のUFOを地球での家になっている。

面堂邸



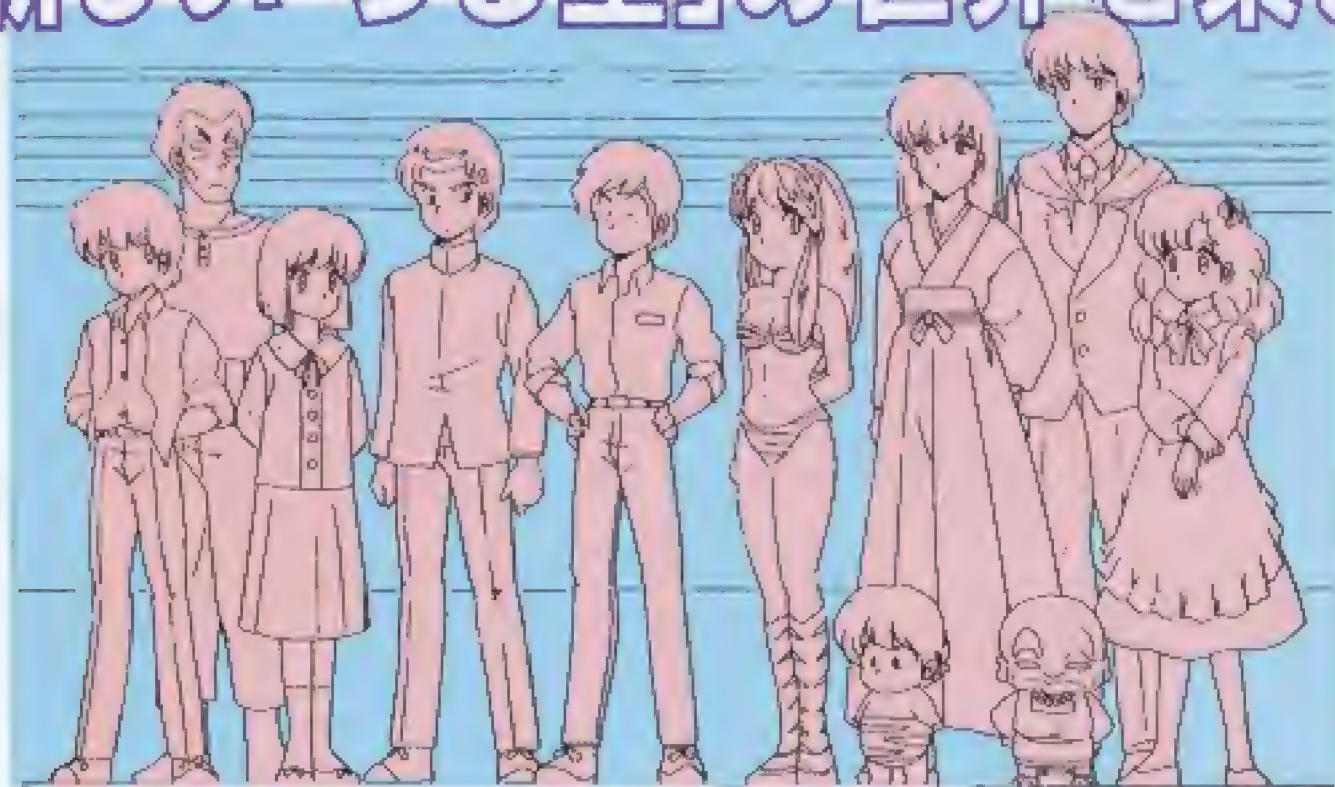
金もあって権力もあって顔も二枚目、女生徒にもてる面堂終太郎はあたる最大のライバルだ。終太郎の住む家はとにかく豪華で、入口の前には動く歩道にエスカレーター、中は広大な敷地に純和風の屋敷や天守閣が建っている。妹の了子がよく終太郎をからかっているようだが……。

空き地

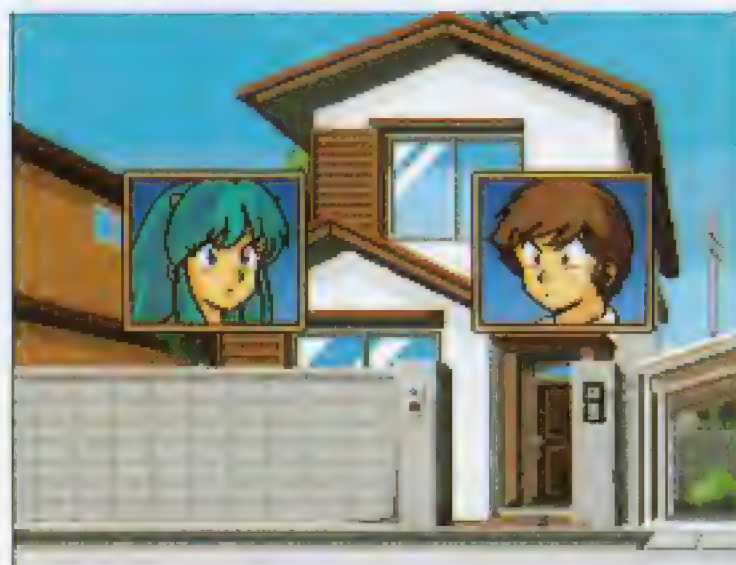


進出鬼没の怪僧、錯乱坊がよくこたつネコと鍋をつついてなごんでいる場所。ちなみに、こたつネコはよく校長室にも現れるキャラ。

ストーリーは完全オリジナル!! 新しい「うる星」の世界を楽しもう



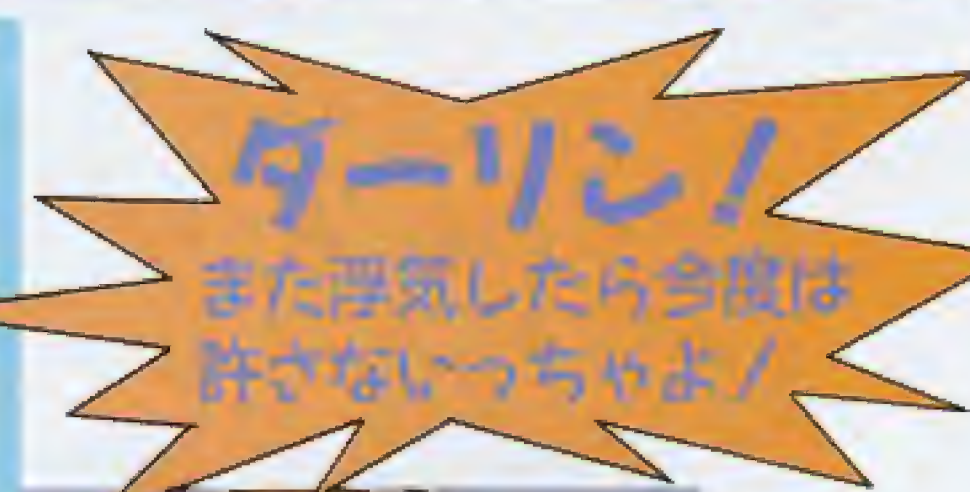
MEGA-CD版は原作の持つ「うる星」の持ち味を存分に生かしつつ、かつゲームにそったオリジナルのストーリーが展開されるらしい。物語の詳細はまだ明かされていないものの、すでに声優陣もアニメ版「うる星」のオリジナルキャストが収録を終えていることからわかるように、シナリオはすでにでき上がっているはず。原作ではドタバタギャグ路線、テレビアニメではラブコメ路線が強い「うる星」、MEGA-CD版はどんなデキになる?



プレイヤーの行動やその順番により、他のキャラの反応がこまかく変わっていく。無数の展開が考えられるぞ。



「まったく、ラムめやつ...
まだストーリーも
はつきりわがってないのに...」



とりあえず、来月以降の情報を待とう!!

MEGA-CDハミダシ情報

この年末にかけて大作や期待作が発売されるカートリッジに比べると、やや寂しい感のあるMEGA-CD。しかし、年明けにはいくつかタイトルを発表するサードパーティーもあるようだし、そんな中でもビクターはあいかわらず元気。

先月、「レベル・アサルト」や「インディ・ジョーンズ」などを発表した、以前からタイトルの上がっていた「ハイドール」がいよいよ完成間近とのこと。セガ関係では「アフターハルマゲドン」が「アフターハルマゲドン外伝 エクリプス」と変

更になり、「ウイング・コマンダー」や「ヘブンリー・シンフォニー」といった期待作とともに次号で公開できそうだ。

'94年もまだまだMEGA-CDから目が離せないぞ。



「ウイング・コマンダー」SNEES版。宇宙空間で繰り広げるS.H.T.。MEGA-CD版はもっとキレイ?



白熱のプレイをズームインで見せる「ジョー・モンタナ」これをもとにMEGA-CD版は作られているのだろうか?



デモン・ヒルのアドバンスも加え、絶好調開発中の「ヘブンリー・シンフォニー」。

ダンマスとはひと味違った不思議な雰囲気を出す、ビクターの「ハイドール」。2月下旬の発売だ。

特報!!

LUNARの続編、ついに発表! ゲームアーツが満を持して放つ!

LUNAR —ETERNAL BLUE—

ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG/MEGA-CD

かねがねウワサのあった「LUNAR II」が見えてきた! 今回は窪岡俊之氏のイラストと脚本の重馬敬氏、プロデューサーの宮路洋一氏を加えインタビュー。

これが、LUNAR IIの窪岡キャラだ!

あのMEGA-CDの名作「LUNAR」が、発売されてから1年半あまり。続編の制作が伝えられていた「LUNAR II」が、ついに

正式発表されたぞ。制作は、もちろんゲームアーツ。スタッフも、前作同様、キャラクターデザインに窪岡俊之氏(今回は、アニメーション・ディレクターも兼任)、シナリオに重馬敬氏、そしてプロデューサーは、ゲームアーツ代表取締役の宮路洋一氏。さらに今回は独自の世界観をより強調するために世界設定の

コンセプトデザインに佐藤肇氏を起用している。物語の舞台は、前作と同じで空に青い星が、浮かぶ魔法世界。今回の基本コンセプトは、ストーリー性を重視した前作以上に個性的で生身に近いキャラ達が、織り成すドラマだ。窪岡キャラも、ますますパワーアップ。ゲームアーツ総力をあげての大作RPGに期待せよ!

主人公 ヒイロ

辺境に住むネアカな熱血少年!?

辺境の砂漠のオアシスに考古学者の祖父グエンと2人きりで住んでいる16歳の少年。辺境育ちのせいか、楽天的で無鉄砲。積極的に、明るくノリのいい性格をしている。

そんなヒイロは、祖父の影響で幼い頃から伝説に親しんでいた。家のそばの遺跡に足を踏み入れたり空に浮かぶ青い星を見上げながら彼は、いつも思う。

世界は、不思議にあふれていると……。今はもう伝説と化した、竜やドラゴンマスター、空飛ぶ魔法都市、それに世界を統べていた女神アルテナ。そのどれもが、実在していたはずだ。アレス達の冒険でさえ、過去の伝説で

ある今、彼は古い古い遺跡に出かけるたびに伝説の確かさに確信を深めていた。

そして彼は、広い世界への旅立ちと冒険を夢見て心を躍らせている。

©GAME ARTS/STUDIO ALEX
キャラクターイラスト/窪岡俊之
イメージボード/佐藤肇

ルーシア

青き星からきた ミステリアスな少女

謎と神秘を感じさせるヒロイン。年齢は、不明だが、外見は、16~17歳に見える。

ヒロと彼女の出会いは、ヒロが、謎の遺跡「青き塔」に侵入した時から始まる。

彼女は言う。「アルテナの女神に会わせて」と。この時以降、ヒロは、彼女を守りながら冒険の旅を続けていくことになる。

ルーシアは、不思議な少女だった。まるで人と交わった経験がないような感じで、とんちんかんな会話や行動をとる。感情的にも、年齢に見合った発達はしていないようだ。

ともあれ、「LUNARII」の物語に関わる謎は、彼女を中心に語られていくことに間違いないようなのだが……。

謎の 猫型生物!?

ちょっと性格悪そうな 赤竜のコギャル!?

前作のナル的な役割のキャラクター。ヒロにいつもくっついてるピンクの羽の生えた猫みたいな謎の生物。本人(?)は、赤竜の子供だと言いはっているが、誰も本気にしてくれない。

とってもおしゃべりで、オシャマで焼きモチ焼き。役割的には、ヒロの妹と言ったところ。でも彼女の夢は、大きくなったらヒロのお嫁さんになることで、きっとそうなれると信じている。

彼女は、突然現れたルーシアに、反感を持っていて、ヒロと仲よさそうにしているとジャマをする。はっきり言って性格悪いみたい。ちなみに怒らせると火を吹く。ヒロも、こんな女の子に取りつかれてたいへんだと思うけど、結構かわいいんだな、これが。

LUNAR ETERNAL BLUE SPECIAL

スタッフインタビュー LUNAR IIの世界を もっと知りたい!

Iの時にはおなじみのスタッフ3人にインタビュー。話の端々からIIへのヒントを読み取ってほしいぞ!



「LUNAR」は3部構成!?

——まず今回、MEGA-CDのRPGとして、こだわっているポイントをお聞きしたいんですが。宮路 今回、2つの大きなテーマっていうのがあるんですけど、1つは、FFVやドラクエVなどを見ていると、どちらかと言うと、ある種のドラマを追求していったRPGだったと思うんです。でも最近の「ロマンシング

サ・ガ2」やドラクエVIの発表を見る限り、自由度と言うか、昔のRPGにちょっと近づいて、ドラマよりも、むしろ、ゲーム性を目指している。そういった流れの中で、

「LUNAR II」はどうかと言うと、欲張りな話、ドラマもゲームも追求したい。ですから、流れとしては、一本デッカイ太い幹がある。そして、エンディングで、きちっと感動を与えるようなうまい組み立てにしながら、ゲーム性を追求するために、サブクエスト的な技をいっぱい伸ばしていきたい。ゲームとして「やり込める」要素。それプラス、エンディングまでドラマとして見ていった時に、最後に「ああ、面白かったな」という感動が残る、そういう作品を作れたらいいなと思います。

重馬 僕は、「今回は」と言うんじゃないくて、

「今回も」なんですが、特にCD-ROMのゲームと言うのではなく、RPGとして、やっぱり、普通の当たり前の人間の当たり前な感情を持ち、そういう普通の人間がちゃんとして、ドラマに絡んでドラマを演じて、それぞれの人生を生きて、ちゃんと物語が進行してほしいと。それが今回も前回同様、一番気を配っている点です。むしろ、CD-ROMの大容量とか、アニメとか、声優さんの声が入るなどの要素は、ドラマを描くための演出として、使えるんだったら使いますよという感じです。とにかくドラマを描きたい。

——今回の世界設定はIの後の時代ですか?

重馬 同じ世界ですけども、新しくゲームをプレイする人でも、前回、プレイした人でも、凄く新鮮に見えるぐらいに変わってます。

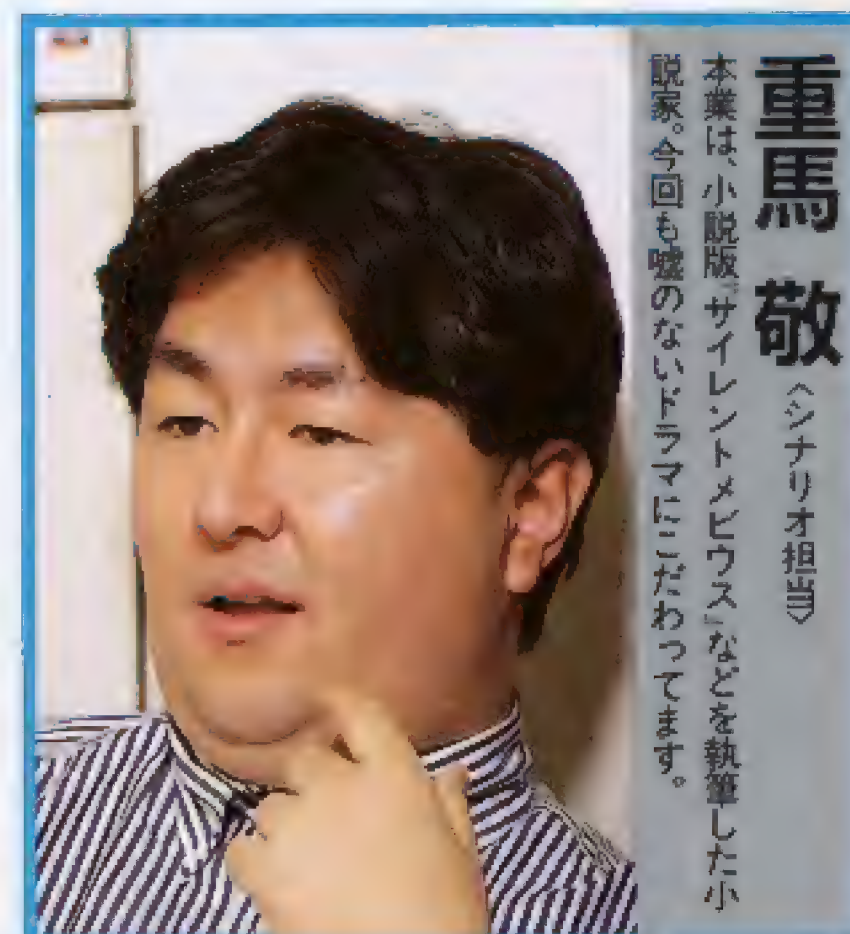
窪岡 Iと同じ時間軸で考えたらIIは、やっぱり、ちょっと未来かなって言う感じですね。

宮路 前は北方が舞台だったので、気候的にも、ちょっと暖かくなってる。

——100年後ぐらいとか、そんなものですか?

重馬 と言うか、きちっと何百年って決めているんです。シナリオ制作側から言えば、

「LUNAR」って、元々は、3部作にしたいな



重馬 敬

シナリオ担当

本業は、小説版「サイレントメビウス」などを執筆した小説家。今回も嘘のないドラマにこだわってます。

と思いつけてたんです。「LUNAR I」を作っている時も、3部作としての要素を常に頭においていたんですよ。なぜ、3部作かと言うと、結局、ドラマとか、人物、キャラクターをちゃんと描くためには、歴史観と言うか、ある種、縦走的な縦に積み重なった世界の流れが、必要なんです。前作の「LUNAR I」が、ある意味で3部作の真ん中のつもりだったんですよ。四英雄の戦いっていうのが、LUNARシリーズ3部作の一番最初で、そしてアレスたちの戦いがきて、今回の話になって、だいたい納まりが着くと。ただ、それ以前にも、

前作LUNAR -THE SILVER STAR- は

前作「LUNAR -THE SILVER STAR-」は、MEGA-CD本体発表と同時にタイトルが発表され1992年6月26日に発売された大作RPGだ。発売は、当初の予定よりかなり延びたが、この「LUNAR」の発売を待ってからMEGA-CD本体を購入したユーザーも多かった名作RPGだ。MEGA-CD初期のタイトルということもあり、ビジュアルやデモもさほど派手ではないが、窪岡キャラの魅力とストーリー性を重視したオーソドックスな作りで、現在でもMEGA-CDのRPGとして評価は抜群。



ちなみに前作のキャラは

キャラクターデザインは、もちろんIIと同じ窪岡俊之氏。主人公のアレスとルーナは当初、辺境の片田舎に住む少年。なんとなくナイーブで、のほほんとした気負いのないキャラ達の自然な演技が前作の魅力の1つだった。今回の窪岡キャラがどんな活躍を見せてくれるのか? また、前作のキャラが登場するかどうかは、まだヒミツ。

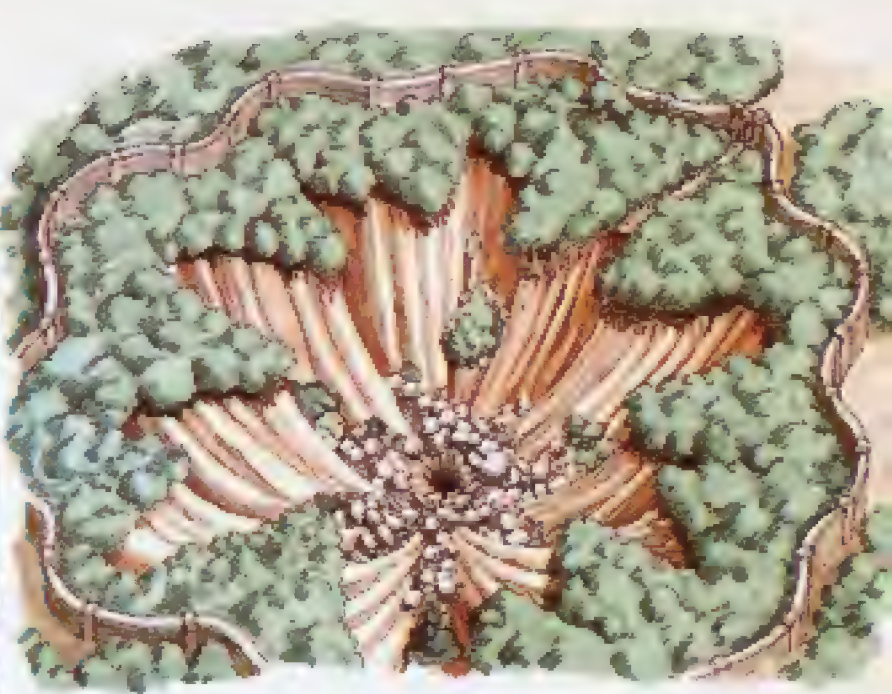


これがLUNAR IIの世界だ! 佐藤肇氏のイメージボードより

「LUNAR II」では、Iにも増してリアルな世界観を構築することに力を入れている。これらのイメージボードは佐藤肇氏によって描かれたものだ。土地土地によって特色のある町並みや、魔法の利用のしかた、Iより、やや進んだ機械文明や人々の生活水準がよくわかると思う。

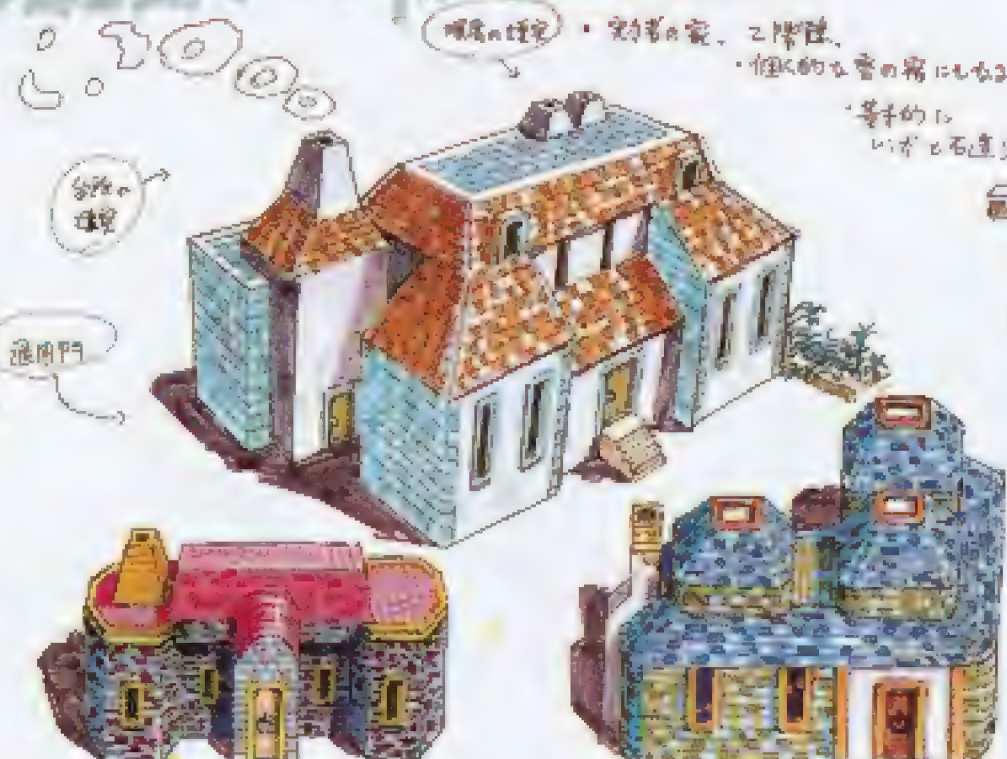


かつての豊満都市の遺構。地盤が下りて破壊され、たらしい。しかもその原因が竜の洞窟にあると噂ののだが……今のところは、すべては……
船上にとりつけられた魔法キャノン砲。尾部の魔法陣に魔力を導き、砲身から増幅された魔法を発射するものと思われる。



・正面 帆の並ぶ

ラーバの町。かなり開けた港町らしく大型の機械仕掛けのクレーンが見てとれる。そこそこ工業製品も生産しているような感じで、なんとなく産業革命前夜の時代みたいな雰囲気。



比較的上流階級の家。石造りでがっちりしていて、Iの時より全体的に人々の生活水準も向上しているようだ。



木製の快速船。帆に受けた風で、辺境の砂漠あるいは氷原を走るのだろうか？ なんとなく野生味のある乗り物だ。

もちろん、「LUNAR」の世界はあるし、それ以降も、「LUNAR」の世界があるんですけど、とりあえず、今回のお話に関しては、3部作の一区切りという構造なんですけどね。

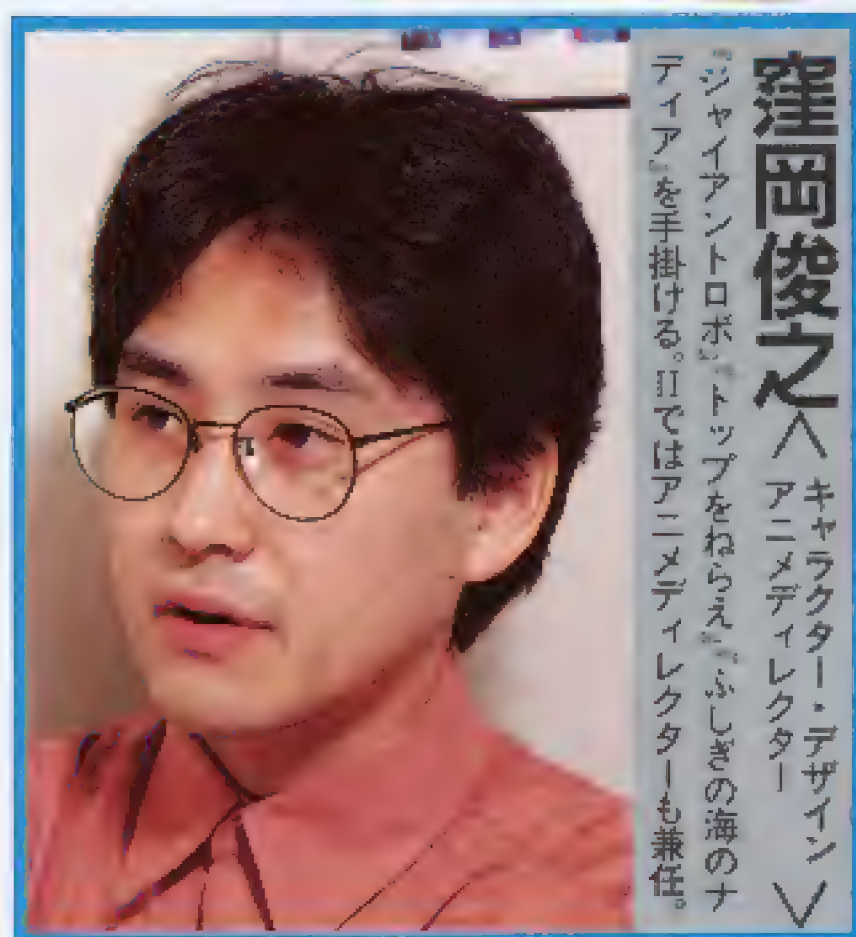
宮路 IIをプレイしてみたら、それぞれ思うことがあるんじゃないかな（笑）。

重馬 たぶん、前作の子孫たちも出てきますから、そんな感じで推測していただけるんじゃないかなと思います。

——魔法や機械文明などは？

重馬 物語の本質にかかわる魔法的な問題とかは残っていますが、そんなに前回を引きずってないんです。だけどIIになり、どう変

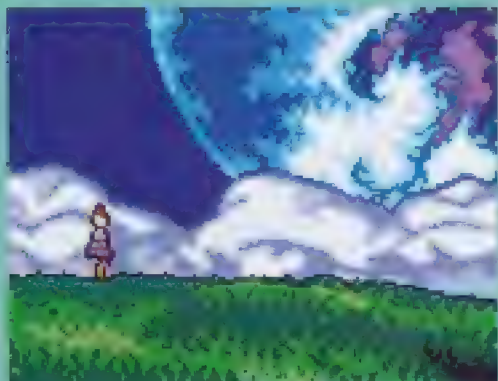
わっているかは今は言えません。それと今回は、演出の方法論が違う点があるんです。結局、前作というのが、謎をあんまり重視していなくて、むしろ、わかってかまわないっていう演出法だったんです。『刑事コロンボ』みたいに、最初に犯人を明しておいて、見せていくというノリを目指してたんですよ。今回は完全に逆で、謎が多いんです。その最たるものが、ルーシア。今回のストーリーはヒロインのルーシアを中心に展開していきます。とても重要なキャラクターですね。



窪岡俊之のキャラクター・デザイン
「ジャイアントロボ」のトップをねらえ「ふしぎの海のナディア」を手掛ける。IIではアニメディレクターも兼任。

LUNARの世界とは—!?

「LUNAR」の世界は、空に青き星が輝く魔法世界。そして魔法力の源である女神アルテナは転生を繰り返し、この世界を見守り続けている。その女神アルテナを守護しているのが、前作にも登場した、白竜、赤竜、青竜、黒竜の竜の一族だ。さらにこの竜族をも超える力を持つ最強の魔法戦士がドラゴンマスターだ。前作のアレス達の冒険は四英雄と呼ばれたドラゴンマスター達の一世代後の物語。そしてIIの舞台はアレス達の戦いの記憶も薄れ環境も大きく変わっている。



前作のAIは、チト弱かった!?

「LUNAR I」にも戦闘時AIコマンドがあるにはあったが、攻撃方針なども指定できず、まったくコンピュータにお任せのものだった。魔法も、あまり的確に使い分けてくれずAIコマンドを使っていたプレイヤーは少なかったようだ。IIでは、戦闘における戦略性を重視し、AI戦闘をぐっと強化しているぞ。ある程度細かい指定もできるし、思考ルーチンも大幅に強化される予定だ。さらにキャラによっていろいろ個性ある行動をしてくれるらしい。とにかく、スピーディーでドラマ性のある戦闘を目指している。



やり込めばやり込むほど

——3部作の一番最後のお話だということは、一応完結するんですか？

重馬 ある種の大きな流れの中の1つの話としては、うまく決着が着くと思います。

——例の空に浮かんでいる青い星に関わる話っていうのも？

重馬 あの少女が青い星から来てますからね。きっと何とかなるんじゃないですか(笑)。

——難易度的にはどうなんですか？

宮路 今回はダンジョンなども、1ダンジョンに1アイデアぐらいを詰め込んでます。戦闘も力入れているしね。そういった意味では、かなり、ゲームとしての密度や難易度は上がりますかね。面倒くさいっていう意味じゃなく、やり込む部分を持ったゲームにしたい。

——キャラクターデザインで今回一番、重視した点はありますか？

窪岡 そうですね。基本的に、前の「LUNAR」のカラーは残しつつも、新しくした点ですかね。IIで「LUNAR」の世界全体も少しは進化していて、それほどハイテク文明じゃないけど以前よりは工業製品とか、ちゃんとしたシステムができてて、だから、例えば靴なんか

も、売ったり、買ったりできるんだろなみたいな感じで作りしました。

重馬 年齢の設定も少し上がりましたよね。

1歳ぐらいつつ。

窪岡 そうですね。それに露出度も上がってますね。全体として。やっぱり前作で、ルーナとかも、「あんまり足が見えない」とか、重馬さんに文句言われたことがあったし。たぶん、そのへんが関係してますね。(笑)。まずセリフは、主人公らしくマントを着せようとか。アレスは、どっちかっていうと、本当は田舎の子供っていう感じでしたよね。ですから、スタンダードに主人公らしくしようともしました。それと、砂漠から始まるって言うことで、多少、砂漠の民族っぽいラインですね。

宮路 アレスって、おとなしそうな子だったから、ちょっと活発にしたという感じかな。

重馬 やっぱ、世界の謎とか、凝っちゃってIより重い話になるので、その分、主人公は何も考えてない、いい加減なノリで行動するイケイケ兄ちゃんなんです(笑)。

——ルーシアは？

窪岡 ルーシアは青き星からやってきたと言うことで、基本的に「LUNAR」の世界の人とはちょっと違うんだって言うのは意識したつもりなんです。一応、可愛くは書いたつもりなんですけど、どちらかというと、可愛いっていうよりは冷たい感じで、だんだん成長してくるに当たって変化していくのが現れていくようなキャラクターですね。その辺でも、ちょっと他のキャラとは違うかなみたいな。最終案まで二転三転して苦労しました。

宮路 RPGっぽいファッションじゃないから、かえって、いいのかもしれない。

重馬 わりと、最初のうちは、ユニセックス的になっていうか、そういう部分を感じるんじゃないんですか。設定としては胸もちっちゃいそうですから(笑)。



どこかの町の中みたいだ。左上の風車が、さりげなく動いているところなんか、凝っているぞ。キャラの細かい動きにも注目だ。

寒々しく、不気味な立体ダンジョン。パーティーキャラの向きに注意。1人1人、個性的に“演技”しているのがわかるかな。

——胸が小さいというのは、どなたの趣味なんですか(笑)？

窪岡 いやあ、全体的に、ちょっと細めにはしてあるんですよ。というの…これは、設定にかかわるので、まずいんですけど(笑)。

——謎の猫型生物は？

窪岡 そうですね。ナルの女の子版っていうので発展させて考えて、このラインにくるまでも、ちょっと迷いました。最初は色違いのナルにリボンがついたぐらいだったんですけど、(笑)もうちょっと女性的なラインにしたほうがいいんじゃないかと言うことで、こうなりました。

——今回、窪岡さんは、キャラクターデザインでだけじゃなくて、アニメの演出まで手がけてますが。



宮路洋一 △プロデューサー
本誌でおなじみの機軸ゲームアーツの代表取締役社長、「LUNAR」に引き続き今回もプロデュースを務める。

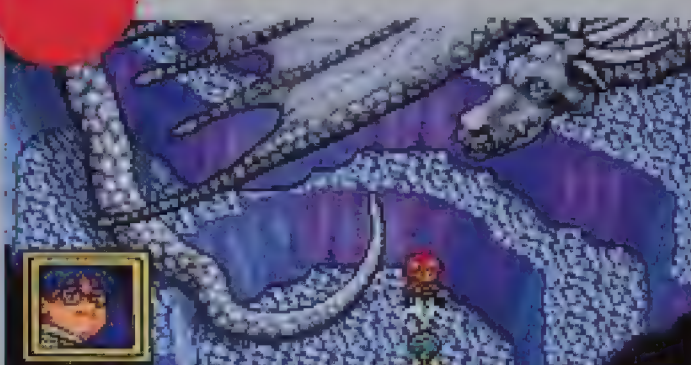
ゲーム画面上の細かい演出にもこだわってるぞ！

「LUNARII」の演出は、“臨場感”と“意味”を意識してなされている。動きや色、音などの要素を組み合わせ多彩な演出を繰り広げるのだ。例えばビジュアルシーン以外でも、マップ上でキャラクターはもちろん、風車、旗なんてのもちゃんと雰囲気を感じ上げるために動かして臨場感を高めている。シーンによっては、その場面の意味をふまえ、画面をパレットチェ

ンジによって色変えしたり、BGMや、ふんだんに使われるSEによってドラマ性を高めていくといった感じだ。

ドラマ性と言えはそれを支える柱は、キャラクター。「LUNARII」でのキャラは、“演技”を意識して作られている。例えばマップ上のチビキャラにも演技をさせるための特殊パターンを多数持たせ、イベントシーンなどで多彩な演技を

ちなみに前作の写真



白竜さま ほ ぼくは……
ダ ダイヤがほしいんです!!

見せてくれる。またセリフをしゃべる時は、メッセージ・ウィンドウを表示してその表情の変化で感情を伝えてくれる。そして戦闘シーンやレベルアップにも各キャラの個性に合わせた特徴が盛り込まれるはずだ。

もちろんCDならではのビジュアルデモや声優の肉声も、キャラに個性とリアリティを与えてくれるぞ。

本邦初公開!

LUNAR II 画面写真だ! 細かい演出に注目

システムの一番改良されたと言う戦闘。魔法も派手になっているし、石化されたキャラやレベルが表示されているのもIとは違う点だ。



まって、僕は、普通のセルアニメ感覚でやってたんですけど、MEGA-CDの画面にするため、グラフィックの方などに本当に苦労をかけてしまいました。

宮路 いえ、いえ。こっちは喜んでますよ。——ゲームシステム的に変更はありますか?

宮路 戦闘は細かいですよ。AIも前回より、非常に賢くなっています。AI任せでも、もちろんかまわないんですが、ボスキャラとの戦闘は、マニュアルでシビレてもらいたい。やり込んで楽しいシステムとバランスに練り込んでいきたいと思います。

——魔法システムはどうですか?

宮路 根本的に変わってます。新システムを採用します。アビリティシステムになってるんですよ。あとキャラクター性が、きちんと出るような戦闘にしようかと思っています。

窪岡 動きで見せることは、実はあんまり考えていなくて、オープニングとして、一種の情感とかを優先したつもりなんです。でも結果的に動きも多くなってしまいました。一番の目標は、大作映画的な雰囲気ですね。

宮路 前回がテレビアニメのラインを狙ったので、今回は劇場映画っぽい、ちょっと重くてカッコいい感じなんです。

窪岡 あと、本当に、無理なことを頼んでし

この子の名前を募集します!

自称、赤竜の子供。まだ名前のない、ピンク色をした猫みtainなこの女の子の名前を募集します。

あて先は〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル ゲームアーツ「LUNAR II」係まで。メ切りは、来年1月7日。「LUNAR II」スタッフ自ら、しっかり審査するぞ。入選者には豪華賞品を進呈する予定だ。ふるって、応募してね! ただし、あんまりヘンな名前をつけると火を吹くかもよ……。



育てるうちにプレイヤーの個性が目立ってくるようにね。

重馬 今度のAI、面白いですよ。自分の好きな子が痛めつけられていたら、自分の身をかえりみず助けにいくとか、そういう細々とした、動きをします。

宮路 戦闘のビジュアルは、かなりよくなりましたね。派手派手ですね。魔法なんかも、かなり派手。CDの容量で使いまくっちゃっているし、今まで出ているRPGの中で一番派手じゃないですか。これまでのMEGA-CDのノウハウを注いで作ってますから。

——それでは最後に一言お願いします。

宮路 これからが、たいへんだけれどいいものを作ろうと思っています。

重馬 はげましのお便りがほしいです。

窪岡 ご意見、ご要望がありましたら、どんどんお願いします。

——どうも、ありがとうございました。

LUNAR II 制作進行中



ついでにIIへの要望etc募集!

というわけで、今回のインタビューどうだったかな? インタビューの最後にもあるようにスタッフの今、一番知りたいことはメガドラユーザーの「LUNAR II」に関する要望や意見みだ。そこで読者のみんなにスタッフあてのお便りを募集するぞ。「LUNAR II」に関することを遠慮せず書いてほしい。もちろん「LUNAR II」スタッフには必ず目を通していただくし、機会があればBEEPで掲載したいと思う。

あて先は、BEEP/メガドライブ LUNAR II ご意見番コーナーまで。

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS



<SPECIFICATIONS>

MODEL No.: HGG-3210 (GAMEGEAR I)
CPU: Z80A (3.58MHz)
WORK RAM: 8KB / VIDEO RAM: 16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1994, JANUARY, 8TH

今月発売されるソフトは全部で4本。こんなにたくさん発売されちゃうと、来月はどうなるの!?なーんて心配しちゃうのがGGのイイところ。ま、気楽に行こうや。

ドナルドダックの4つの秘宝 / 対戦麻雀・好牌II / モータルコンバット / なぞぶよ2 / T2 THE ARCADE GAME

ドナルドダックの4つの秘宝

完成度
100%

●セガ / 12月17日発売 / 3,800円 / ACT / 4M / 1人プレイのみ

最新ディズニーソフトはドナルドが主役だっ!!

毎度おなじみディズニーの新作は、ミッキーマウスに次いで人気のあるドナルドダックが主人公。今回の冒険は、最初に4つ用意されたラウンドから好きな場所を選んでゲームを始めることができるのが特徴となっている。ボスも、やっつけるのではなく、逃げることができればクリアというのがディズニーらしいね。なめらかな動きも文句なしのデキ。



今回の冒険の舞台となる島の全貌。4つのラウンドをすべてクリアすると、この島を一周することが待っているぞ。



STORY



ある日、ドナルドがスクルージおじさんの家に行くと、なんとおじさんは風船のように宙に浮いていました。元に戻すには、島で手に入れたというペンダントを元の場所に返すしかないようです……。

ラウンド構成は4+α

ジャングル

広大なサバンナとジャングルが舞台。土の中にはハイエナが隠れていたりする危険なエリアだ。足もとのイバラにも気を付けて。



入り江

島の入り江にある海が舞台。ジャンプができないので、ひたすら泳いで前に進もう。魚やワニ、ウニのドケをうまくかわせ。



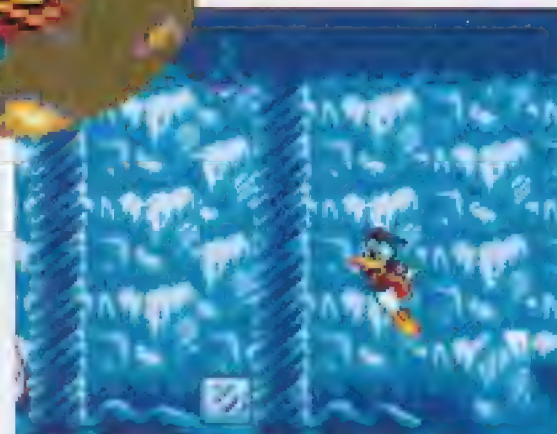
火山

高熱の溶岩が火を噴く。恐ろしい洞窟の内部。コウモリなどのジャマ者だけでなく、火山の炎やドナルドを襲う岩石に要注意。



谷間

ときおり強風が吹いてくる。険しい崖の上が舞台。先に進むと、氷におおわれた洞窟内部での冒険がドナルドを待っているぞ。



対戦麻雀・好牌II

完成度
100%

●セガ / 12月17日発売 / 3,800円 / TAB / 4M / 2人通信対戦あり

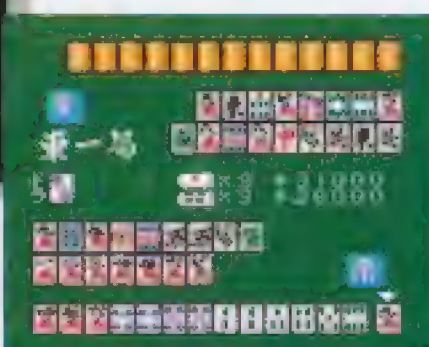
ウサン臭さ度は他のGG麻雀の追従を許さない!?

GGでも麻雀ソフトはいくつか出ているが、この「好牌2」ほど怪しいキャラクター達が出る麻雀はない!! 大きな胸を揺らして男を悩殺するイケイケGALを筆頭に、一度振り込むと激しく落ち込む躁鬱症のDJ、アブない浪人生などなど、キャラの性格づけはかなりキてる。もちろん、普通の麻雀ソフトとしても遊べます!?



コンピュータキャラの表情に注目。かなりヤバイぜ。

アイテム麻雀もできたりと、ゲームモードは結構多い。



7人の雀士はクセ者ぞろい



モータルコンバット

完成度
100%

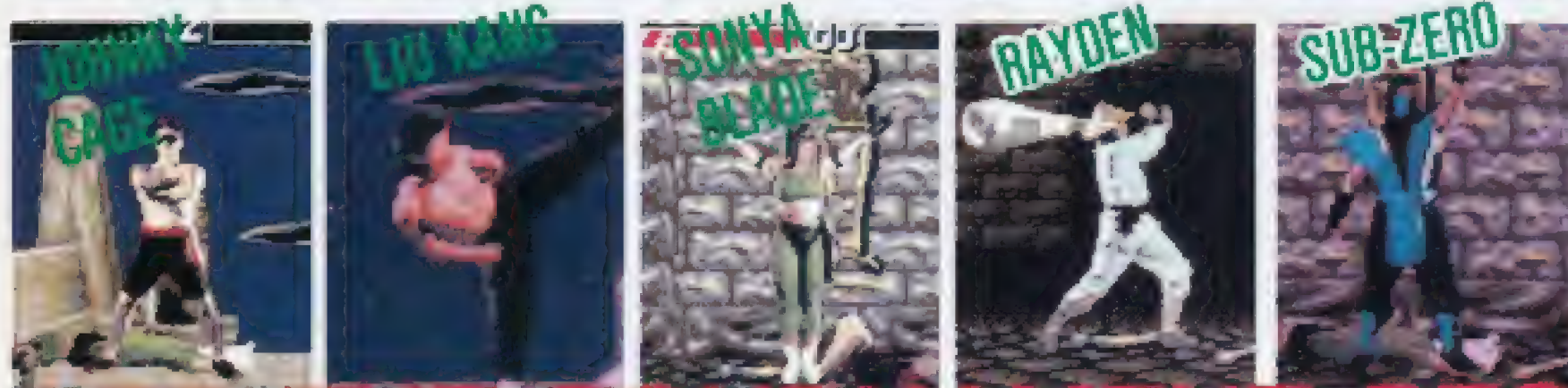
●アクレイトジャパン/12月17日発売/4,800円/ACT/4M/2人通信対戦あり

MIDWAYが生んだ話題の格闘ゲームがコレだ

「シャオ」
「ミ」
邪悪なる妖術の奥義に魅せられた少林寺の破壊僧「尚宗（シャンツン）」を倒せ!!……というストーリーから始まる「モータルコンバット」。GGのパフォーマンスを考えれば、この移植度の高さは驚異的だろう。スタートボタン（防御）を使いこなすには慣れが必要だが、必殺技を駆使した対戦はとにかく熱い!!



一人プレイの場合は、7人の格闘家と戦った後、半神のGORO、そして「尚宗」と戦えるようになる。



LET THE TOURNAMENT BEGIN!

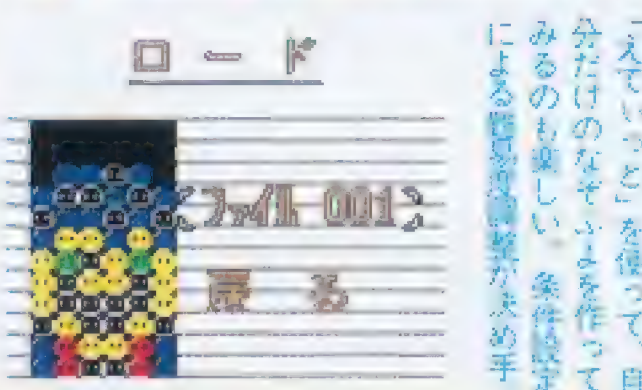
なぞぷよ2

完成度
100%

●セガ/12月10日発売/4,500円/PAZ/2M±B・B/1人プレイのみ

30面ぶんもの問題が記録できちゃう

GGプラス1パックに同梱していた「なぞぷよ」が、パワーアップして単体発売されることになった。問題数は全200問、さらに自分の作った問題は30面まで記録できちゃうというサービスがありがたい。これでまた徹夜の日々が続く……。



「入っていった」を使って、自分だけのなぞぷよを作ってみるのも楽しい。条件設定による難易度調整がめずらしい。

T2 THE ARCADE GAME

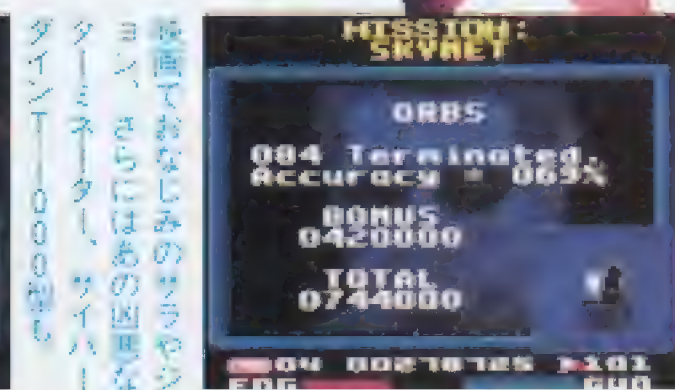
完成度
100%

●アクレイトジャパン/2月下旬発売/4,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

アーケードの興奮をGGで体感

シュワルツェネッガー主演で大ヒットした映画「ターミネーター2」を、ガンシューティングにしたアーケードゲームの移植作がGGで発売されることになった。各ミッションで登場する敵キャラは、実写の取り込みを使用。リアル!!

サイバーダインT800型

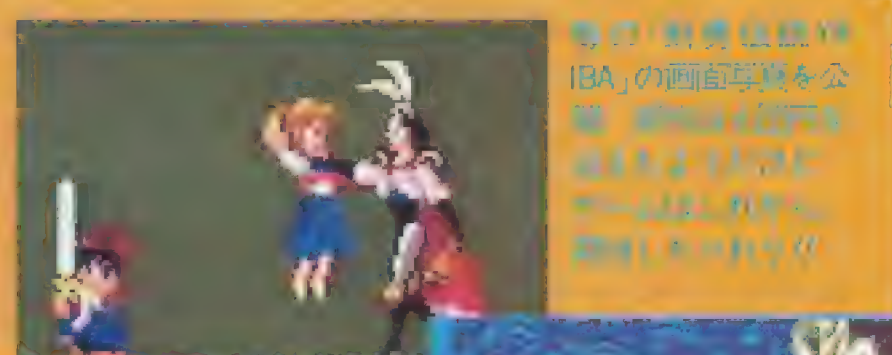


ミッションを完了すると、倒した敵アーケードとともにスコアボーナスが入る。このデータが次回ミッションで……

GG HOT LINE

●最近GGソフトの発売ペースが上がっている。それはうれしいんだけど、RPGがないのがちょっと寂しい。その昔GGで「ファンタシースターI」が発売されるなんてウワサが

あったけど、あれからあのウワサはどうなったんでしょうか。（東京都/ネイちゃん命）——覚えてるなあ。確かに担当者も「ファンタシースター」が出るかも、なんて書いた覚えがある。でも、あれって結局「PS外伝」というアドベンチャーになったんだよね。というワケで、RPGの予定は今のところ「妖蓬伝ひすい丸」しかないようです。過去の作品ならば「シャダム」のような名作もあるよん。



いきなり2月発売が決定したGG版「エコーサトルフィン」（価格未定/4M）の画面写真も初公開。いつでもどこでも泳げちゃうなんて今から楽しみだね



サンダーバース ARE GO GO!

Difficult Games International Rescue mission

RESCUE.018

今回はあの笑い声で有名な「笑うせえるすまん」のデータ特集だ。コマンド選択によって変化するラストを全部チェックしたい人は、おおいに活用してくれたまえ。もしかしたら、これは始まって以来の高密度な内容かもしれない。

笑うせえるすまん

質問1 このゲーム中のシナリオ「たのもし顔」で、ハッピーエンドを見るにはどうしたらいいのでしょうか？

何回もやりなおしているのに、いつもイヤな終わり方しか見られません。できればコマンド選択の条件を教えてください。

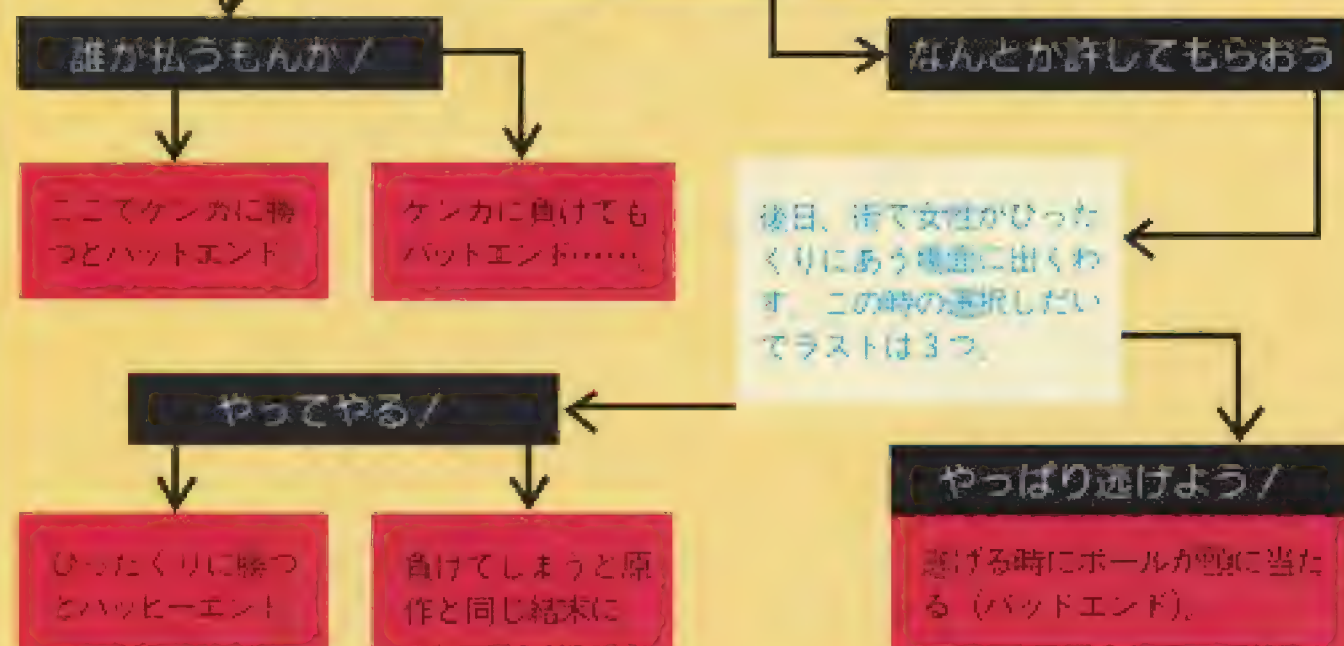
(東京都・藤原邦重)

回答1 君がハマっているシナリオに限らず、このゲームのマルチエンディングは、それぞれ到達するまでの条件がわかりにくい。そこで今回は、シナリオの分岐のフローチャートを掲載してみた。ただしシナリオ「化けた男」は分岐が多いため、4種類の変装後のチャートは省略させてもらった。

シナリオ「勇気は損気」

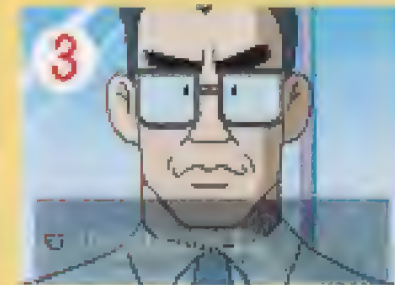
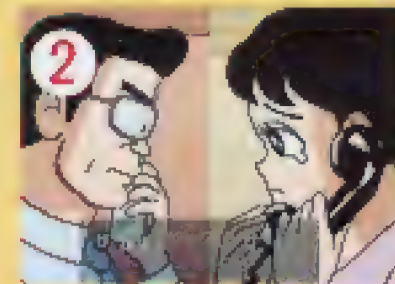
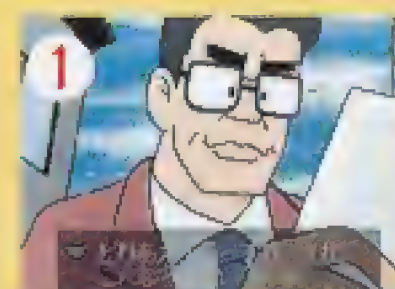
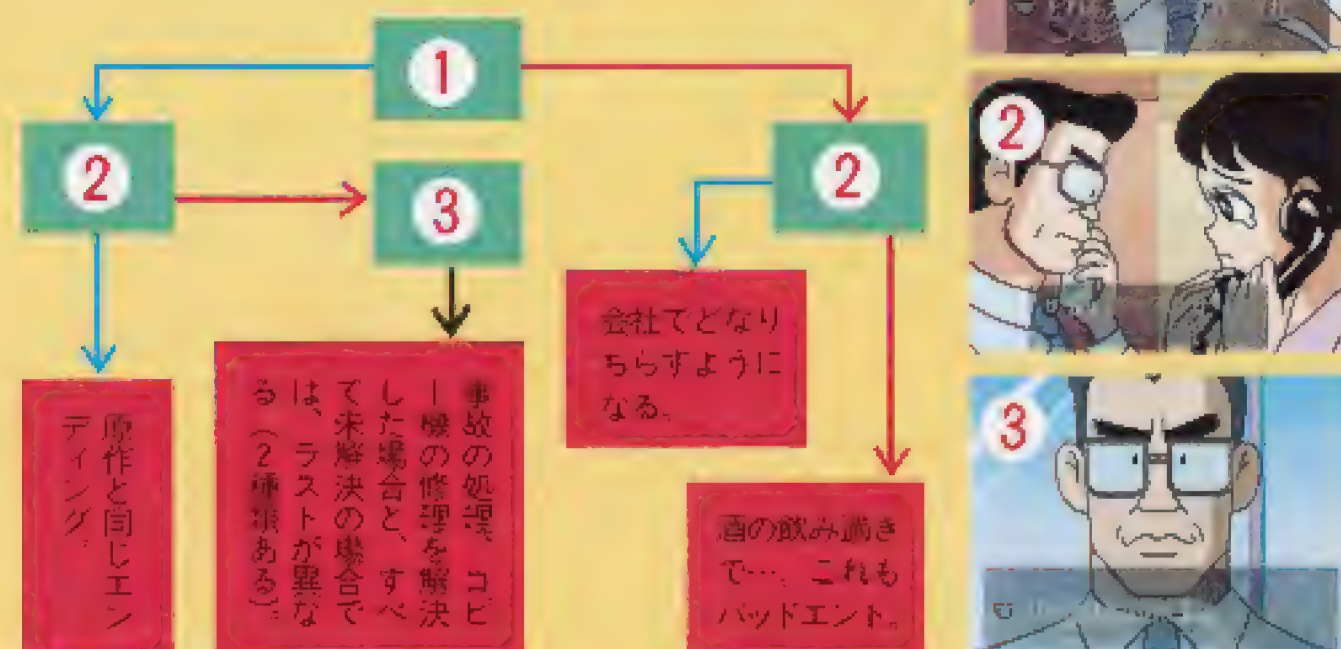


このシナリオは、中盤でチンピラにからまれた時(2回目)の選択からラストに影響する。エンディングは5種類あるぞ。



シナリオ「たのもし顔」

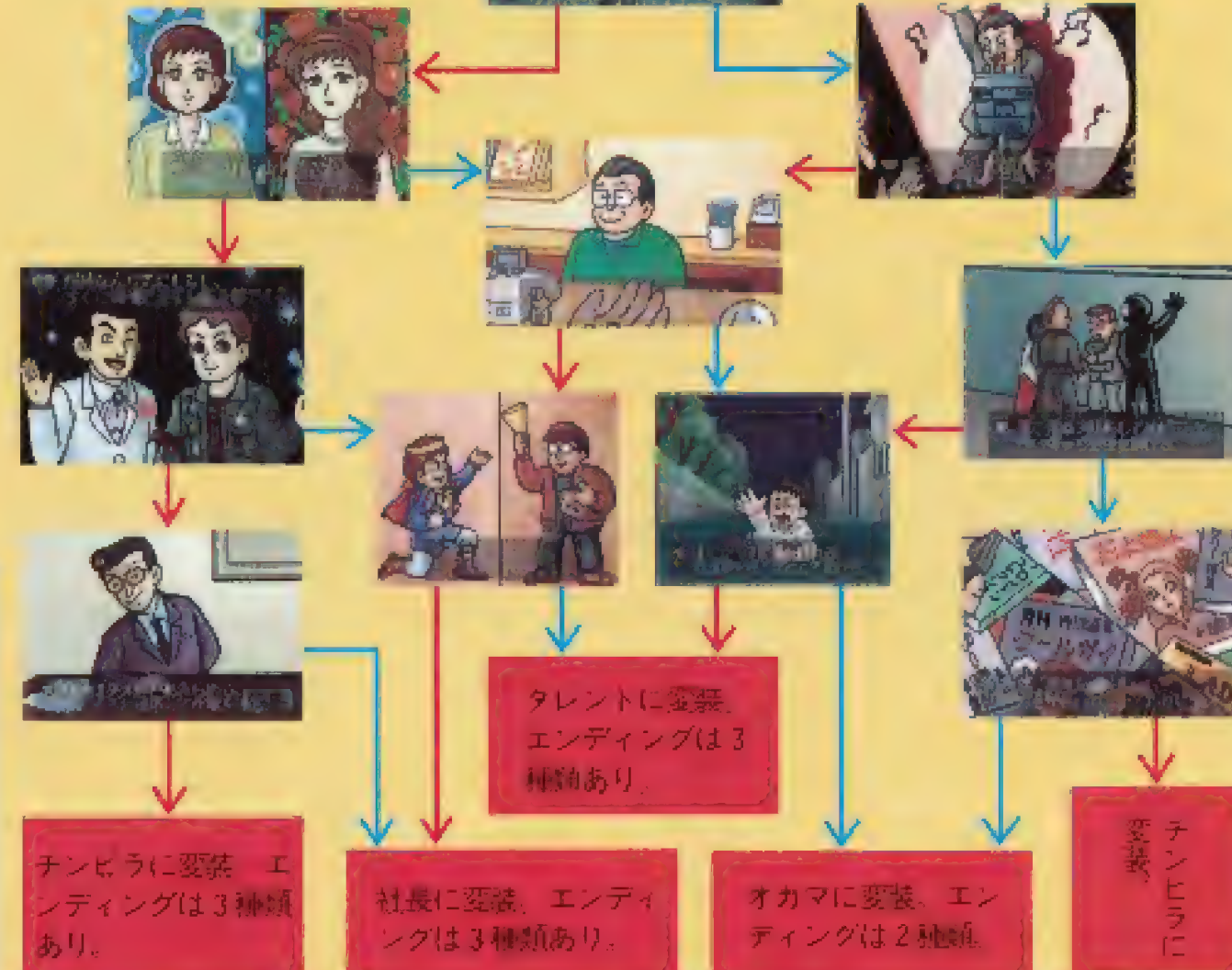
このシナリオは、3つの場面での選択が影響してくる(右の写真)。それぞれの場面では、上のコマンドを選択した時は赤い矢印、下の場合は青い矢印のほうへ進む。



シナリオ「化けた男」



質問に対する答えて、4つの枝端に分かれる。それぞれの質問で、上のコマンドを選択した時は赤い矢印、下の場合は青い矢印のほうへ進む。



ウィザード・オブ・イモータル

遭難1 地下2階へ進んだとこで行き詰まってしまいました。この階でジェムを3つ手に入れてそれを魔法陣に置くまではわかるのですが、その後の話が進みません。ぜひ教えてください。

(東京都・佐藤伸樹)

ントは地下2階の奥にいるゴブリンキングを倒した後、彼に水を与えることで得られる。おそらく君は水を取り忘れたか、自分で使ってしまったためにハマったのではないかな？



ジェムをこの位置のとおりに入置くと、次の階へ進むことが出来る。左の魔法陣から、右、左、中の位置にはめよう。

救出1 そこまで進んだらジェムを魔法陣に置くだけでいいのだが、位置が正しくないとダメだ。しかし、これに関するヒ

遭難者からの連絡を待つ!

●「サンダーバース本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問(疑問)を持つ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制(一部ウソ)となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株
BEEP/メガドライブ編集部
「サンダーバース」係まで

BEメガ裏技リーグ

今回はわりと新しめのゲームの裏技がそろっているぞ。「サード～」の隠しパスワードは、他にもネタがありそうな予感がするから、いろいろ探してみよう。

Vol.
45

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

1
軍

サウンドテスト&エディットモード

タイトル画面が表示されている時に、ボタンを「下、下、下、左、右、A」の順に押すと、画面が光ってサウンドテストに入ることができる。また、このサウンドテストの画面で、各項目を右の表のように設定してからスタートボタンを押すと、隠し画面やエディットモードが楽しめるぞ。

(神奈川県・土田雄)



メニュー表示がない時に「下、下、下、左、右、A」と押す。

そしてサウンドテストに入ったら、右の表のように数字を設定してからスタートを押すと、隠し画面とエディットモードが

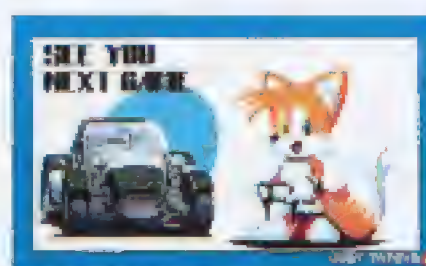


隠し画面

DA42、PCM03、SE01
DA46、PCM12、SE25
DA42、PCM04、SE21
DA44、PCM11、SE09

エディットモード

DA40、PCM12、SE11



上記の設定にしてからスタートを押すとテイルスの画面になるので、あとは普通にゲームを始めよう。

プレイ中にBボタンを押すとソニックが他のキャラになる。Aボタンでキャラ変更、Cボタンで配置が可能だ。しかも無敵モードになっているぞ。



2
軍

開発スタッフのベストタイム他

タイトル画面にメニュー表示がない時に、「右、右、上、上、下、C」の順にボタンを押すと、ソニックCD開発スタッフがタイムアタックで出したベスト記録を見ることができる。また、タイトル画面でAボタンを押したまま「上、下、下、下、下、上」の順にボタンを押すと、2P側のパッドで背景の雲を動かせるようになるぞ。

(東京都・ポカリアス・16歳)

SONIC CD TEAM BEST OF TIME

STAGE 1-1	00:01:30
STAGE 1-2	00:02:30
STAGE 1-3	00:03:30
STAGE 1-4	00:04:30
STAGE 1-5	00:05:30
STAGE 1-6	00:06:30
STAGE 1-7	00:07:30
STAGE 1-8	00:08:30
STAGE 1-9	00:09:30
STAGE 1-10	00:10:30
STAGE 1-11	00:11:30
STAGE 1-12	00:12:30

開発スタッフの記録

「ソニックCD」開発スタッフのベストタイムが表示される。方向ボタンを上下に押すと画面がスクロールする。

背景の雲を操作

方向ボタンの左右で拡大と縮小、上下で2倍回転。A、Cボタンで回転。Bボタンで雲の動きが早くなる。終わる時はスタートで



ザ サード ワールド ウォー

2
軍

コマンド入力モード&おまけゲーム

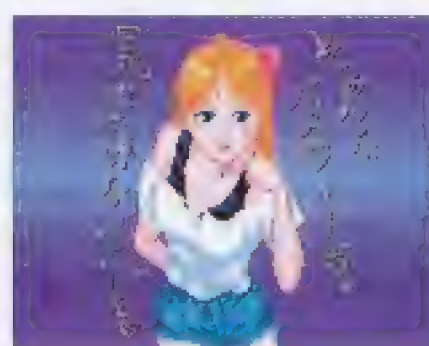
最初にメニュー画面で「環境設定」を選択したら、方向ボタンを「上、下、左、右」と押し、その後スタートボタンを押す。すると「コマンド入力モード」という項目が加わるので、今度はそれを選択しよう。そしてこの

画面で「GAME」と入力すると、国旗を使った神経衰弱で遊べるのだ。また、この画面で「MICRONET」か「CM」と入力すると、隠し画面を見ることがもできるぞ。

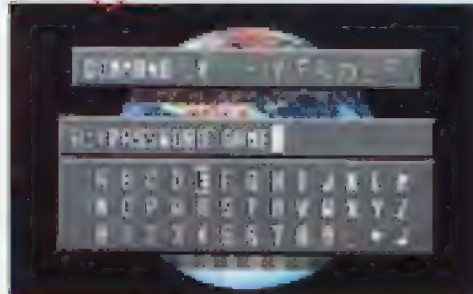
(宮城県・小林嘉男・21歳)



環境設定の画面で「上、下、左、右」と押すと、下のほうに新たな項目が



「GAME」「CM」そして「MICRONET」と入力すると……



「GAME」と入力すると国旗神経衰弱ができる。2人対戦プレイも可能だが、よほど詳しい人じゃないといつまでたっても全部のパネルが開かないかも。他の2つの写真はいずれも隠し画面だ。

裏技大募集！

ハガキの書き方

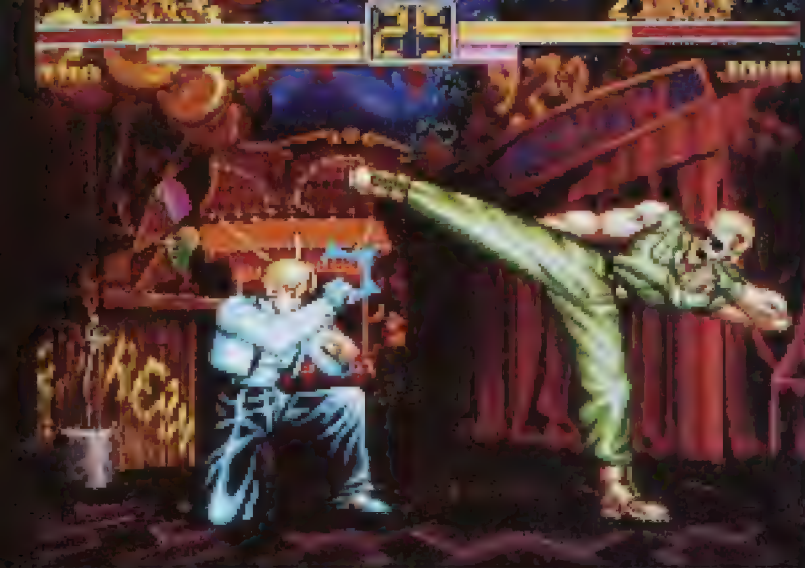
宛先

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレードによって毎号「大リーガー」から「草野球」までを編集部内で判定、選定するものです。

■採用者には規定の謝礼（大リーガー～1軍は希望のメガドライブソフト1本かGGソフト2本。2軍～草野球は図書券）と、本誌オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに！

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
「BEEP / メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで



龍虎の拳2

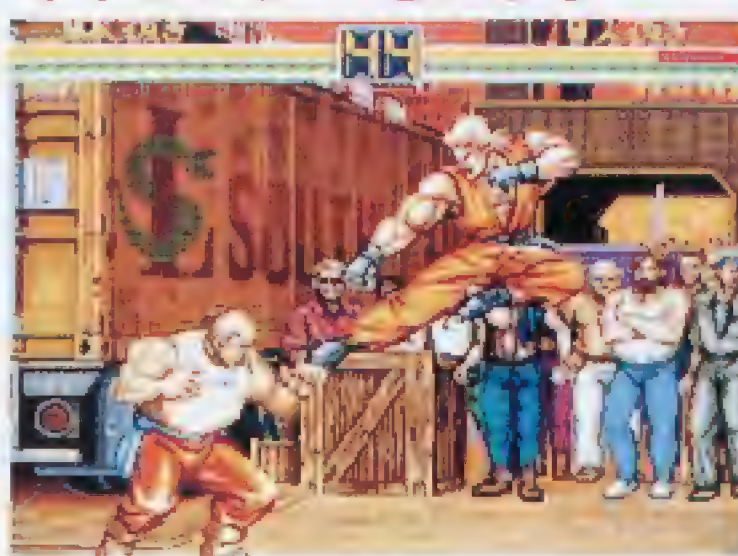
©SNK 1994
'94年発売予定 価格未定 容量未定
ゲーセンでの稼働未定

今度の龍と虎は異種格闘技戦に出るの

謎のエンディングから約1年…。お待たせしました。100メガショック第1弾の対戦型格闘アクション「龍虎の拳」。この続編こと、「龍虎の拳2」が正式発表されたぞ。これで今までモヤモヤしていた疑問が解決される。その真相は……。——リョウとロバートにより、ユリ誘拐事件の幕は下りた。すべての黒幕はミスタービツタだった。自分の配下に不敗の格闘家タクマ(天狗のこと)を引き入れるため、タクマの娘ユリを誘拐し、脅迫していたのだ。事件から1年、彼らは平穏で活気に満ちた生活を送っていた。そしてある日、ロバートが異種格闘技戦の案内をリョウに持ってくる。彼らは自分の実力を試すため、大会参加を決意する。

てな感じで、「龍虎の拳2」は異種格闘技戦が舞台だ。登場キャラクターすべてを自分で操作できるぞ。挑発や気力、それにズームイン、アウトシステムはそのまま。変更点は、ボタンを押した長さによって攻撃に強弱がつけられたことのみだ。もちろんストーリーモードもあるぞ。詳細は続報で。

新しいキャラクターもいます

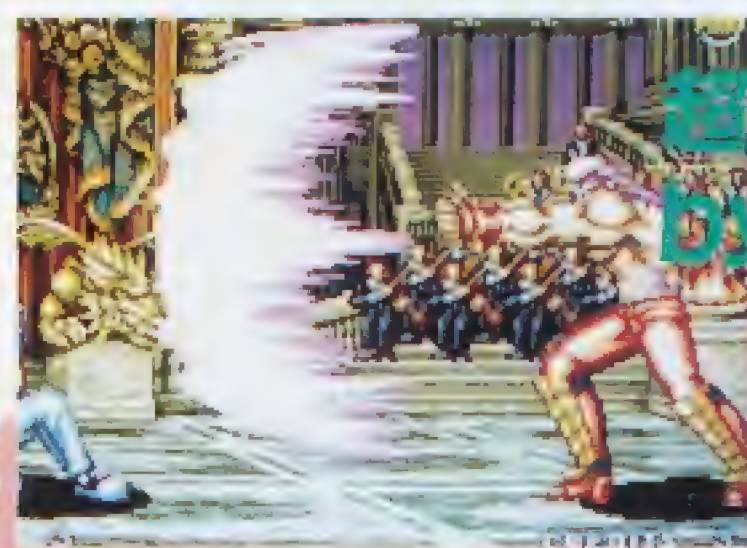


必殺技もたんまりあるぞ

コンピュータと戦う時は、ボーナスステージとして超必殺技伝授も健在らしい。どんな超必殺技が修得できるかは、残念ながらまだ不明とのこと。早く知りたいぜ。

最近の対戦型格闘アクションでは常識の一つとされている同じキャラどうしもちろん、今回の作品から増えるようになったぞ。同じ条件で決着をつけようぜ。

父娘の対決もアリ



超必殺技伝授! by「餓狼伝説スペシャル」

家庭用の発売を今月22日に控えた「餓狼伝説スペシャル」。発売を記念して、全キャラクターの超必殺技の出し方を紹介するぞ。ふつうの必殺技と折り混ぜて効果的に使ってちょーだいな。

キャラクター	超必殺技名	操作方法(右向きするとき)
テリー・ボガード	パワーゲイザー	↓↙↘→+BC同時押し
アンディ・ボガード	超裂破弾	↓に溜めて↘→+BD同時押し
ジョー・ヒガシ	スクリュアッパー	→↙↘↓↘+BC同時押し
キム・カッファン	鳳凰脚	↓↙↘→+BD同時押し
ビッグ・ベア	ファイヤープレス	→↘↓↘+BC同時押し
山田 十平衛	ダイナマイトいずな落とし	↘に溜めて↓↘+BC同時押し
チン・シンザン	爆雷砲	↘に溜めて↓→+BC同時押し
不知火 舞	超必殺忍峰	→↘→+BC同時押し
ダック・キング	ブレイクスバイラル	↙↘↓↘↘↘↘↘+BC同時押し
タン・フー・ルー	旋風剛拳	→↘↓↘+BC同時押し
ビリー・カーン	超火炎旋風棍	↘↘↘↘↘↘↘↘+AC同時押し
アクセル・ホーク	アクセルラッシュ	↙↘↘↓↘↘↘↘↘+BC同時押し
ローレンス・ブラッド	ブラッディフラッシュ	↘↙↘↓↘↘↘↘↘+BD同時押し
ギース・ハワード	レイジングストーム	↘↘↘↓↘↘↘↘↘+BC同時押し
ヴォルフガング・クラウザー	カイザーウェーブ	↙に溜めて↘+AC同時押し



ユリも戦うわ!

今度はCボタンを押せばなしにしても気力が溜まる。確率75パーセントで非常に溜めやすい。Dボタンはお約束の挑発だ。

登場キャラクターは、前作より2人も増えて12人。新規加入者は、忍術使いの如月影二。そして、子供好きの荷下ろし職人テムジン。それに、前作ではビックに誘拐されてしまったリョウ・サカザキの妹ユリだ。1人多いような気がするが……。

キャラクターは全部で12人だ!

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ



リーグボウリング
'91年7月1日発売
16,800円
容量26メガ

1レバー1ボタンのボウリングゲーム。倒したピン数でスコアを競うのはもちろん、他にも2種類のモードが用意されている。ハテナなオープニングや、プレイ中のにぎやかなデモは、対戦プレイを盛り上げてくれるだろう。メモリーカードでマイボールを記録できるのもうれしい。

BEメガ読者プレゼント 1994年1月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。その時、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が

不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、1月7日（当日消印有効）です。当選者の発表は、3月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(TEL 03-5642-8185)

1 お好みメガドライブソフト 2 お好みゲームギアソフト

30名

5名



抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年12月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限りです。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3 「T.M.N.T.」フィギュア (4体セット)

5名

4 「アルシャーク」ポスター(2枚組)

10名

宇宙を駆けるRPG「アルシャーク」。もう解き終わったかな？ サンドストームの第2弾も期待したいね。

非売品/提供:サンドストーム



日本が世界に誇る技術と言えば、テレビゲームと変形フィギュア。これで遊んでみてください。きっとカメラに愛着が持てますよ。
提供:タカラ

6 タイムボ缶

10名

「ヤッターマン」や「キャシャーン」など、懐かしいタツノコアニメのLD化を記念した、'94年カレンダーです。

非売品/提供:ポリグラム



全国に展開するソフトショップわんぱくこぞうから、ソニックをいつでもそばに置きたいというみんなに。

非売品/提供:わんぱくこぞう



5 「ソニック」小物入れ

10名



INFORMATION

'93年も、もう終わり。来年は次世代ハードも登場し、ゲーム業界もさらに激動する予感。BEメガもこれまで以上に様々な情報をお届けできるよう、がんばっていきたくと思っています。

ところで、本号の発売直後にBEメガ編集部責任編集の『メガドライブMEGA-CDオールソフトカタログ』が、発売されます。このカタログには本誌連載のBEメガ読者レースのデータを活用させていただいています。この場を借りて、投票していただいた読者の方々にお礼を申し上げます。中身のほうも、メガドライブ発売以来5年間の総決算ということで力を入れて作りました。機会があれば、ぜひ手にとってみてください。

次号は、1月8日(土)発売です。

質問テレフォン

03-5642-8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

本誌ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

【資格】ライター希望者:東京近郊在住で、ある程度文章力がある18歳以上の人。

編集雑用希望者:体力に自信のある方

【応募要項】ゲームに関する感想や批評(テーマは自由)を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統括編集長

川口洋司

●編集長

近藤 裕

●副編集長

桑原 修

●編集スタッフ

西村 亨

石坂英作

田中 茂

遠藤ひろき

(メディアミックス)

鈴木 剛

(CUE)

脇野佳昭

吉岡聖乃

(MUSE HOUSE)

藤森英明

鈴木一弘

野安幸男

(ターニングポイント)

Spetial Thanks

MEGA PLAY (U.S.A)

GAME FAN (U.S.A)

MEGA FORCE (France)

GAME CHAMP (Korea)

●編集アシスタント

金田綾緒

長 ちのり

猪苗代憲

●編集協力

佐々木功一

折原光治

青山ようこ

梶原 智

小林 仁

戸塚義一

榎田理子

渋谷洋一

石渡健太

作山哲広

森崎雄司

永田洋子

●レイアウト

渡辺 縁

村田雅英

星 涼二

Have a Nice Day

黒川修二

土井野修清

水野康子 (TWIN STAR)

出口洋介

小野田由美

深田真理子

岡野奈保子

市川和久 (プロスペック)

藤田 正 (プロスペック)

スタジオ・ビー・フォー

ギャングランド

●フォトグラフ

鬼頭栄次

大屋哲男

佐々木彩子

●イラスト

八重樫彩蔵

湯川安芸子

中元正敏

吉村勇子

山内 真

●校正

アレフ

●印刷

大日本印刷株式会社



容疑者のモニター
ジュ写真。

ば、Aさんの体には肉食動物によると思われる噛み傷が数カ所にあり、そこから大量に血液を抜き取られたと見られている。

現場から五百メートルほど離れた路上にも血を取られた大型犬の死体が放置されており、同署では歯形などの鑑定をおこなう予定だ。

この事件には、大勢の目撃者がいるが、目撃者の全員がAさんを襲った犯人が、若い女の生首であるという。

目撃者の（特に男性の）証言はおおむね以下のようなものだ。

「ちよつと色っぽい美人の生首だった。でも顔から下がないんじゃないかねえ……」（以下略）

と、この事件の不可解さを示しているかのようだ。

同署では生首のモニタージュ写真を作り、捜査への協力を呼びかけている。

「くずかご」では無意味 自然保護の広告にクレーム

自然保護団体「リサイクル友の会」が自然をまもるフクロネズミのオーサム氏を起用したポスターが、話題になっているが、それを非難する声が各方面であがっている。

問題になっているのは、「あき缶、あきピンはくずかごになー」という、オーサム氏の台詞である。あき缶やあきピンをくずかごに捨ててしまうというタイプのポスターだけを取り上げて我々を非難するのは、理解できません。これは行楽地に掲示するため作ったものではない地域には「ゴミはお家にもって帰ろう」というタイプのポスターを貼っていい意味がない、というのだ。

これに対するリサイクル友の会の反論は以下のようものである。

「どうして、このポスターだけを非難するのかが理解できません。あき缶、あきピンはくずかごになー。これは行楽地に掲示するため作ったものではない地域には「ゴミはお家にもって帰ろう」というタイプのポスターを貼っていい意味がない、というのだ。

「まず、安易にゴミを捨てない。それが大事だよ。ひとつづつ始めていかなきゃね」と、今回の騒ぎが、先月、オーサム氏を告訴したマシーノ財団の仕業ではないかと匂わせた。

一方、キャンペーンボーイのオーサム氏はこう語っている。

北極の汚染状況を調査するオーサム氏。「状況は最悪」と語る。



AWESOME POSSUM
オーサム ポッサム

自然をまもろう！

12月25日はオーサムといっしょに
自然環境について考えてみましょう。

★地球の未来を考える「オーサムポッサム」のゲームソフトを販売いたします。
希望小売価格8,800円(税別)

リサイクル友の会

CGデザイナー募集、締め切り迫る！

テンゲン開発部では、めずらしくCGデザイナーを募集しています。が、残念なことに、12月16日消印まで有効なので、チャンスはあとわずかです。どしどしご応募ください。

仕事内容：家庭用／業務用ビデオゲームのグラフィック制作。
勤務時間：フレックスタイム制(コアタイム13:00～17:30)
1日の標準労働時間＝7.5時間
休日休暇：週休2日制。年間休日123日。その他有給休暇あり。
待遇：昇給年1回、賞与年2回。交通費全支給、各種社会保険完備
応募：履歴書(写真貼付)に評価用の作品(10作品以上、素材問わず。フロッピー可)を添付してご郵送ください。書類選考の上、面接日時などを追ってご連絡いたします。
※作品は返却します。※応募の秘密は厳守します。
交通：JR山手線御徒町駅より徒歩6分
地下鉄日比谷線仲御徒町駅より徒歩4分
郵送先：〒110 東京都台東区台東4-20-6
株式会社テンゲン「募集B係」



新番組

自然保護をテーマにした
新感覚のクイズ番組

ナチュラルQ

12月25日(土)
スタート!

テレビ天元

— DRAGON'S REVENGE —
©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.
— AWESOME POSSUM —
©TENGEN INC. ©TENGEN LTD.



PHANTASY

The end of the millennium

STAR

～千年紀の終りに～ ©1993 SEGA



ILLUSTRATION BY HITOSHI YONEDA

「ファンタシースターのルーツを探れ！」キャンペーン
「ファンタシースター ～千年紀の終りに～」の発売を記念して人気シリーズ一作目の「マスターシステム版ファンタシースター」をメガドライブ用ソフト「ファンタシースター復刻版(仮称)」として限定製作し、抽選で2,000名様にプレゼントいたします。

■応募方法

「ファンタシースター ～千年紀の終りに～」の取扱説明書に付いている三角券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記宛先までご応募ください。抽選で2,000名様に「ファンタシースター復刻版(仮称)」をプレゼントいたします。

■宛先

〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 株式会社セガ・エンタープライゼス
「ファンタシースターキャンペーン」係

■締切 1994年1月31日(当日消印有効)

※発表は商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

メガドライブ用ゲームソフト
ファンタシースター
～千年紀の終りに～
12月17日発売予定 8,800円

全身を駆け抜ける衝撃！



SEGA 株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル(お客様サービスセンター)
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日 10時～17時(祝祭日除く)

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



コンパクトになった
16BIT高性能マシン

MEGA DRIVE
メガドライブ2
好評発売中 12,800円



Printed in Japan

T1017659010549

雑誌17659-1

BEEP! ▶メガドライブ▶

1994 1月号
JANUARY

1994年1月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻1号通巻109号

発行人 橋本五郎 編集人 稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125

定価540円(本体524円)